平成9年2月7日発行(毎週金曜日発行)第2巻第5号(通巻14号)平成8年12月17日第3種郵便物認可

# ファミマガ Weekly

週刊
全機種対応
TVゲーム誌

1997
2/7
290YEN

この1冊で直前情報完ペキ『FF VII』

1/31➡2/7
新作完全
ガイド19本

最強
31ページ巨弾攻略
イチからわかるぜ!
## ファイナルファンタジーVII
新システムのすべてから、戦闘の手引き、
ストーリー攻略まで安心の大特集!

●緊急レポート
エニックスがまた動く!
「ドラクエVII」PSで発売決定
&サターン参入決定

テュロック 完成版からつかんだ詳細事実
サッカー64/闘魂炎夢 ハドソンN64最新スクープ
地獄先生ぬ〜べ〜 コミュニケーション要素を大追跡
攻殻機動隊 マニアもうなる3DCG

公明正大フェアジャッジメント
今週はコレを買え! 11本

# S BACK!!

SEGASATURN

*あの「デイトナ®USA」から1年半、*
*300km/hオーバーのマシンがさらにパワーアップして帰ってきた。*

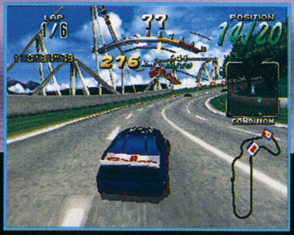
**デイトナ® USAサーキットエディション™**
**発売中 5,800円【レース】**

X BAND対応/対戦ケーブル対応

SEGA SPORTS

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994.1997
Daytona USA is a trademark of the International Speedway Corporation,used under license from Daytona Properies.

新次元 セガサターン
SEGASATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)



**新コースの追加でヒートアップ!!**
前作の3コースに加え、「NATIONAL PARK SPEEDWAY」と「DESART CITY」の2コースを用意し、レースはさらにヒートアップ。

***2プレイヤー対戦が充実!!***
画面上下分割や、セガサターンモデムを使ったX BANDによる通信対戦、さらに対戦ケーブル対応と3タイプが選べる。

***ゴーストモード搭載!!***
「セガラリー」でも採用の、「ゴーストモード」も用意。自分のベストタイムと競えるぞ。表示方法も6種類から選択可能。

***8種類の車でテクニックをみがけ!!***
個性溢れる8種の車が登場。ドライビン・テクニックやコースに合わせて自由にチョイスしよう。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

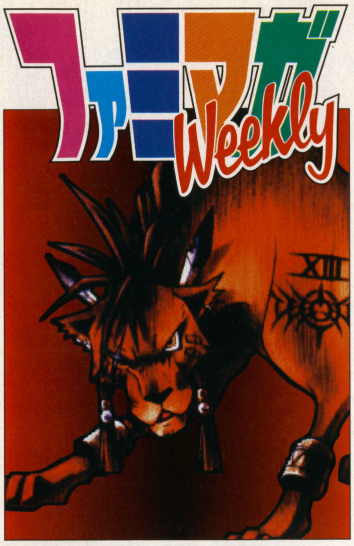
※通信対戦サービス(X BANDシステム)利用には、別売のセガサターンモデム(14,800円)及び、セガサターンメディアカード(2,000円)が必要です。また、プレイには、家庭用電話回線(アナログ)を使用し、通常の電話料金に加えX BANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金)が必要です。
※対戦ケーブルによるプレイは、セガサターン及びソフト、モニターが2セット、さらに対戦ケーブル(2,000円発売中)1本が必要です。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
ションアドベンチャー
MB
DERS
レイダース
PlayStation
SEGASATURN
撃つ!!
跳ぶ!!
遺跡に眠る古代の秘宝。
侵入者を阻む危険な罠・・・。
冒険家レイラ・クロフトは遺跡の魅力に導かれ、インカへと旅立つ。
セガサターン版
本日発売
¥5,800(税抜)
プレイステーション版
2月14日発売予定
¥5,800(税抜)
Victor
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部
〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

驚愕のノンストップアク
TO
RAI
トゥーム
走る!!
泳ぐ!!
© 1996 CORE DESIGN LIMITED © 1997 Victor Interactive Software Inc.

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
PACK IN VIDEO
© PACK-IN-VIDEO
「ぬし釣り」シリーズ最新作
7つのステージ、109種類の魚たち、17種類の釣り方でキミも超納得！大物を釣り上げるとキミの記事が掲載される「つり新聞システム」、釣った魚を水槽で見られる「猫の水槽システム」もあって楽しさ200%！
海の村にも
海のぬし釣り
海のぬし釣り
好評発売中
¥7,800(税別)
愛がいっぱい！
St.Valentine's day
山の村にも
牧場物語
牧場物語
好評発売中
¥7,800(税別)
© AMCCUS / PACK-IN-VIDEO
超話題！新感覚シミュレーション
さくまあきら監修のほのぼの自然派ゲーム。突然2年半の牧場生活を送ることになったら何をしたい？大牧場を経営する？とにかくかわいい彼女を見つける？どんな目的を持ってもOKな自由に遊べるソフトなのだ。
バレンタインが楽しみな人にも、そうでない人にも、
カセットいっぱいの愛が降り注いで、
幸せな気持ちになってしまうソフトなのだ。
パック イン ソフト本部　〒107 東京都港区南青山3-17-14　中山ビル6F　TEL.03-3796-6812　株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック・イン・ビデオは株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアのブランドとなりました。パック・イン・ビデオレーベルのタイトルはパック イン ソフト本部より、リリースされています。




**1997.2.7**

表紙デザイン／片野厚子
イラスト/ファイナルファンタジーⅦ
イラストレーション/野村哲也
イラスト提供/スクウェア
©スクウェア

➡最強攻略・31ページ巨弾特集

# ファイナルファンタジーⅦ

64 直前情報はFMWにおまかせ！ システム解析から攻略まで、イチからわかる大特集なのだ

➡またまたあのメーカーが動いちゃったのだ！

# 8 『ドラクエⅦ』PSで発売が決定！

エニックスがさらに動いた！『ドラクエⅦ』がPSで開発開始。さらにサターンへも参入

**➡SCOOP 今週の特報**

- 14 新日本プロレス闘魂炎導 N64
- 16 サッカー64（仮称） N64
- 18 テュロック N64
- 22 DEEP SEA ADVENTURE PS
- 26 レスキュー24アワーズ PS
- 28 攻殻機動隊 PS
- 30 地獄先生ぬ～べ～ PS
- 32 TOBAL2 PS
- 34 エースコンバット2 PS
- 136 ソビエトストライク PS
- 138 NBA LIVE97 PS
- 140 マジカルホッパーズ PS

**➡TOPICS 今週の話題**

- 150 ソフトバンクから3800円シリーズ登場

**➡ATTACK 今週の攻略**

- 132 ドラゴンナイト4 PS
- 134 リアルバウト餓狼伝説スペシャル AC

**➡REGULAR 連載**

- Weekly Information 45
- FMW投稿バトルロイヤル 49
- 超ウルトラ技 55
- ときめきHot Line 61
- 電脳立方魔術団 62
- SUPER ROBOT A GO!GO! 63
- バーチャルアイドル共和国 96
- アーケード共和国 97
- パソコン共和国 100
- 読者アンケート 102
- 新作ゲーム発売カレンダー 146
- 次号予告・ゲームインデックス 152

●実数値予測つき大規模集計!
10 今週のREAL RANKING

●ユーザーの生の意向がわかる!
105 読者ゲーム評&Research

●デカネタ小ネタなんでもOK
142 週刊新着情報局

➡今週の新作 11 本
公明正大
今週はコレを買え
フェアジャッジメント 126

➡来週の新作 19 本
ジャンル別
全機種完全網羅
COMING SOON 113

# ドラクエⅦはPSでの発売が決定、そしてエニックスはSSにも参入!!

**先週号で「エニックスがPSに参入」と報告したばかりだが、なんと『ドラクエⅦ』がPS用ソフトとして開発されることが明らかになった。また、SSへの参入も発表されたぞ。**

## 普及台数を見てドラクエの最新タイトルはPSで発売

すでに新聞などでご存じかと思うが、名作RPG『ドラゴンクエスト(ドラクエ)』シリーズの最新作が、PSで登場することになった。シリーズとしては7作目となる『ドラクエⅦ』が、どのハードから登場するかは、先週号でお伝えしたエニックスのPS参入発表以降、高い関心が持たれていた。

エニックスがPSを選んだのは「ハードの普及台数を考慮した結果」という非常にわかりやすい判断から。より多くの人が楽しむことができるという点で、これは納得できる結果だろう。

一部の新聞では「PS専用で発売される」という記事があったが、実際にはPS以外のハードへの移植など、エニックス側は一言も言及していない。つまり「N64やSSではドラクエⅦは出さない」というコメントも出ていないのだ。PSを持っていないRPGファンは悩むかもしれないが…。

気になるのは『ドラクエⅦ』の発売時期だが、現状では1998年の3月までは、発売される予定はないという。どんなに早くても、まだ1年以上先になるそうだ。

## シリーズでは1930万本

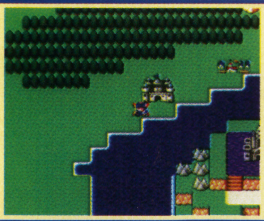
『ドラクエ』シリーズは、ファミコン(以下FC)用ソフトとして登場し、FCのハードの売れ行きを引っ張った要因のひとつとなるほどの人気を獲得した。『ドラクエⅤ』からはSFCで発売され、その後はFC用ソフトだった1～3作目をSFCに移植している。

現在までのシリーズ合計販売本数が1930万本という、大ヒットシリーズだが、最大のヒットとなったのは380万本を売り上げた『ドラクエⅢ』。この作品は発売日の行列、ソフトのカツアゲなど、ゲーム内容以外にも話題を提供してしまうほどだった。

その後、価格が上昇するにつれ販売本数は下がる傾向だったが、『ドラクエⅥ』が320万本という、歴代2位の販売本数を記録。価格の不利を、内容の充実ぶりが上回った結果といえよう。

## ドラゴンクエストの歴史

長きにわたりFC、SFCを支えてきた『ドラクエ』シリーズ。その歴史を振り返り、改めて今回のPS化の影響を探りたい。



### ドラゴンクエスト（FC）
●発売日：1986年5月27日　●販売本数：150万本

### ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ（SFC）
●発売日：1993年12月18日　●販売本数：120万本

RPGというジャンルを確立した名作ソフト。鳥山明、すぎやまこういち、堀井雄二のトリオがここで誕生した。

### ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々（FC）
●発売日：1987年1月26日　●販売本数：240万本

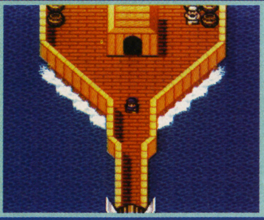
ファミコンで初めてパーティ制を採用したRPG。キャラクタの個性が増し、ドラマチックなストーリー展開が魅力だ。

### ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
●発売日：1988年2月10日　●販売本数：380万本（FC）
●発売日：1996年12月6日　●販売本数：130万本（SFC）

仲間の職業、性別を自由に設定できるようになったことで、キャラクタをじっくり育てるユーザーが増えた。

### ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち（FC）
●発売日：1990年2月11日　●販売本数：310万本

5章立ての内容でストーリーが展開。コンピュータが状況を判断して闘う、AIによるオートバトルが話題になった。



### ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁(SFC)
●発売日：1992年9月27日　●販売本数：280万本

SFCで初めての『ドラクエ』。演出面がパワーアップし、モンスターを仲間にできる新システムが好評だった。

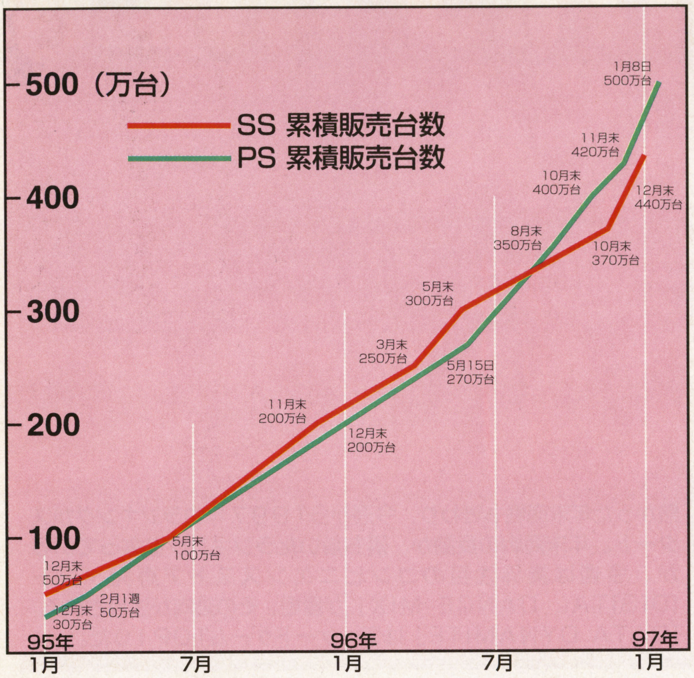
### ドラゴンクエストⅥ 幻の大地(SFC)
●発売日：1995年12月9日　●販売本数：320万本

キャラクタの必殺技が増えて、さらに個性を増した。戦闘シーンでのモンスターの動きが細かくなったのも特徴だ。

**期待のドラクエⅦはPSで登場するぞ!!**

©エニックス ※『ドラゴンクエスト』および『ドラゴンクエストⅡ　悪霊の神々』の写真は、SFCソフト『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』の画面を、『ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…』の写真は、SFCソフトの画面を使用しました。

# THIS WEEK




## 32ビット機販売台数の累計

登場以来、現在までの32ビットハード機の公称販売台数の累計を調べてみた。パッと見て気付くのは、昨年夏からの伸びと、爆発的な伸びを見せる昨年末の状況。特にPSは、500万台を目前にしてから急勾配を駆け上り、わずか2ヵ月ほどで100万台を販売している。かつての次世代機は、着実に根付いたといえよう。

## PS側としてもうれしい事態に

ドラクエを獲得したSCEプロモーション企画部部長・佐伯雅司氏にインタビューを試みた。

―『FF』に続き、『ドラクエ』までも手に入れたわけですが、ほかに手に入れたいタイトルは？

**「PSの立ち上げ当初から『全てのゲームはここに集まる』というスローガンを1年くらい使っていました。FFⅦ発表後は使わなくなったけど、精神的には全社的に残ってます。だから○○がまだ、というのじゃなく、これから出るいいものはPSで作ってほしい。そのためには嫌われずにメジャーになることが大事ですね。今まで以上にサービス満点にならなきゃいけないね」**

―エニックス参入ということと、ドラクエⅦという具体的なタイトル発表との違いは？

**「これは社員のうまい表現があって、『おかずがなくても、梅干しを見るだけでご飯が食べられる状態だ』ってね。毎日新しいソフトが出て、それだけでも楽しいんだけど、ずっと先に凄いディナーが控えているっていうのかな？ 食べ切れないようなイメージがあるんじゃないかな」**

―ハードが不足しているというお話ですが？

**「今、需要量が全く見えていないので、どれだけ供給すれば間に合うのかわかりません。これから買う人は、探し回るよりも、予約して買うのをお勧めします」**

―国内1000万台はいつ頃？

**「来年度中（98年3月）までには、国内1000万、全世界2000万台を達成したいですね」**

## コンビニ販売は？

『ドラクエⅦ』のコンビニへの流通はどうなるのか、デジキューブの宣伝企画部部長 黒川文雄氏に訊ねたところ、「五分五分というところかな。コンビニ独占販売かどうかも、結局はエニックスさん次第ですから」と、意欲的だ。

## さらに、SSでもエニックスのソフトが楽しめることに！

もう一つ大きな話題がある。エニックスがSSへの参入を発表したのだ。これで任天堂機、PS、SSという、現在主流となるハードを全ておさえることになった。

エニックスでは、SSへの参入は開発側からの「SSのハードを生かせるソフトを作りたい」という要請に応えた結果とのこと。そのためセガとの共同開発も含め、複数のソフトを開発するという。

SS参入第1弾となるソフトの発売時期は、先週お伝えしたPS用第1弾と同じく、今年の4月から来年の3月までを予定している。

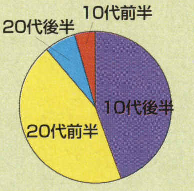
一方、セガのCSプロモーション部へエニックス参入へのコメントを伺ったところ、「エニックスさんといえば、やはり優秀なRPGシリーズというイメージがあります。当然、ユーザーの方もそういったソフトの発売を期待されていると思いますので、その期待に応える、面白くて素晴らしいソフトの開発を期待しています」と、こちらも目が離せなくなっている。

⬆エニックスはPSに続き、SSにもソフトを供給

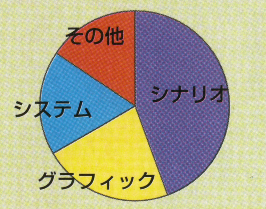
## PSユーザーの期待の声

FFⅦを発売前にプレイしようと、ファミマガLandに来てくれたPSユーザー50人に、ドラクエⅦのPS発売についてのアンケートを取ってみた。FFⅦに興味を持つだけあり、RPGが好きという人が80％と高い割合だった。ちなみになぜか男性のみの回答である。

### ●回答者の年齢比率

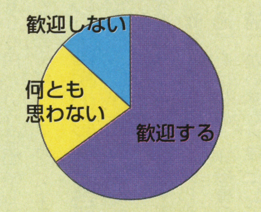



### ●ドラクエⅦに期待するのは



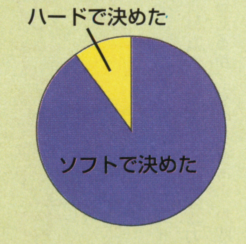

ドラクエらしい、壮大なストーリーへの期待が多いようだ。

### ●ドラクエⅦのPS発売を…



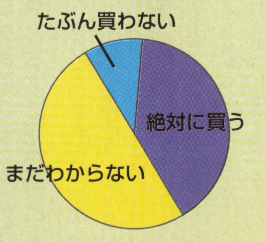

PSユーザーだけに歓迎する声が多いが、無関心層も意外に多い。

### ●PSを買った理由は？




言うまでもないことだが、ソフトの重要さを再確認できる率だ。

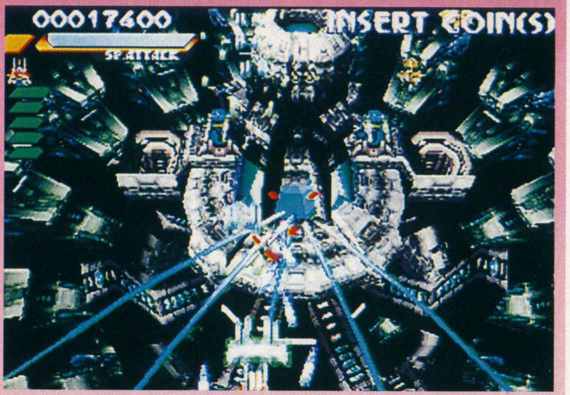
### ●ドラクエⅦは買う？




もはやブランドだけでソフトを買うという時代ではないようだ。

# SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30　1/6〜1/12



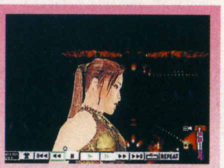

## 1 NEW　レイストーム

PS　タイトー／STG／1月10日発売／5800円

移植のクオリティの高さもさることながら、プレイステーションオリジナルのエクストラモード、細かな難易度設定など+α要素も豊富。

5万1180本　累計 5万1180本

## 2 NEW　DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵〜

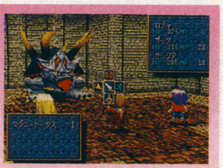


SS　セガ／ETC／1月10日発売／2800円

安室奈美恵のヒットナンバー2曲と4種類のダンス、数種類のミニゲームを収録して2800円のサービス価格。さすがAM2研制作だけあって、ポリゴンキャラのクオリティは高いぞ。

4万9190本　累計 4万9190本

## 3 5↑　ワイルドアームズ



PS　SCE／RPG／12月20日発売／5800円

発売当初のダッシュ力こそ欠いたが、根強く売り上げを維持し3位にランクアップ。フィールド画面での操作性の良さ、アクセスの速さなど、親切な作りも魅力。

4万8670本　累計 35万4140本

## 4 NEW　ルパン三世 カリオストロの城-再会-

PS　アスミック／ADV／1月10日発売／6800円

4万6210本　累計 4万6210本

## 5 18↑　クラッシュ・バンディクー

PS　SCE／ACT／12月6日発売／4800円

4万4170本　累計 26万1840本

## 6 19↑　パラッパラッパー

PS　SCE／ACT／12月6日発売／4800円

4万0230本　累計 22万0720本

## 7 8↑　レイジレーサー

PS　ナムコ／SPT／12月3日発売／5800円

3万7290本　累計 73万1720本

## 8 2↓　マリオカート64

N64　任天堂／SPT／12月14日発売／9800円

3万7080本　累計 69万1710本

## 9 3↓　FIGHTERS MEGAMiX

SS　セガ／格闘／12月21日発売／5800円

3万5120本　累計 52万2010本

## 10 6↓　ソウルエッジ

PS　ナムコ／格闘／12月20日発売／5800円（限定ボックス9800円）

3万3470本　累計 34万3730本

©TAITO・SEGA ENTERPRISES・Sony Computer Entertainment Inc.

※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

# THIS WEEK REAL RANKING 今週のリアルランキング

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

熱かった年末商戦も終わり、今週から1997年のランキングがスタート。年末商戦の反動か、落ち着いたランキングになっているが、今週は業界注目のコンビニエンスストア専売ソフト『DIGITAL DANCE MIX』が登場。その動向が注目される。「DATA DYNAMITE」はアーケードゲームTOP10だ。



## 『レイストーム』が今年最初のトップ獲得も本当の勝者はプレイステーション本体!?

正月休み明けということで、今週はおとなしめなランキング。1位から30位までが僅差で連なる、ドングリの背比べ状態になっている。

トップとなった『レイストーム』は、アーケードの人気ポリゴンシューティングの移植作。グラフィック・音楽・ゲーム性とも、最近のシューティングゲームのなかでは出色の作である。斜陽といわれて久しいシューティングだが、内容次第ではまだまだいけるはずだ。

### 『安室奈美恵』コンビニでの1週間の最高販売数を記録

今週ゲーム業界内でもっとも注目されたのが、初のコンビニ専売ソフト『DIGITAL DANCE MIX』の成績。結果は5万本弱と、これまでのコンビニ販売ソフトの1週間の売り上げとしては最高の数字だった。安室奈美恵という今もっとも旬のタレントを起用できたのに加え、2800円という低価格もコンビニでの販売ではプラスだったようだ。

### テレビ番組の影響で各機種の『ぷよぷよ』が売れまくる珍事

今週のランキングでやや異様なのは、昨年3月発売の『すーぱーぷよぷよ通』をはじめ、3機種の『ぷよぷよ通』がいきなり浮上していることだ。これは、ダウンタウンのテレビ番組「ごっつええ感じ」で取り上げられたことがきっかけで、各機種の『ぷよぷよ通』はおろか、『なぞぷよ』まで売れるというフィーバーぶりだった。テレビの影響力の強さもあるが、ダウンタウンが取り上げたことが大きかったか。

### 年末商戦の勢いそのままにPS本体は12万台と大売れ

ソフトの売れ行きが落ち込むなか、勢いが衰えないのがプレイステーション本体。今週だけで12万台を売り上げた。特徴的なのは64の『マリオ』、サターンの『バーチャ』のようなキラーソフトがないにもかかわらず売れ続けていること。ハードそのもののブランドイメージによって売れ続けているとしたら、これはゲーム界の常識を覆すような出来事なのかもしれない。

REAL RANKING

1/6～1/12 機種別売り上げTOP10

# SOFT SALES ―――10

機種別売り上げTOP10 1/6～1/12

## PS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | レイストーム | 5万1180本 |
| 2 | ワイルドアームズ | 4万8670本 |
| 3 | ルパン三世 カリオストロの城-再会- | 4万6210本 |
| 4 | クラッシュ・バンディクー | 4万4170本 |
| 5 | パラッパラッパー | 4万0230本 |
| 6 | レイジレーサー | 3万7290本 |
| 7 | ソウルエッジ | 3万3470本 |
| 8 | クロックタワー2 | 3万2420本 |
| 9 | ぷよぷよ通 決定盤 | 3万1340本 |
| 10 | 新スーパーロボット大戦 | 2万9960本 |

全体の本数こそ先週より落ちているが、10位『新ロボ』でもほぼ3万本と、目玉こそないが層は厚い。特に発売後1ヵ月を経過した『クラッシュ・バンディクー』『パラッパラッパー』が相変わらず好調で、PS特有の息の長い売れ筋タイトルとなっている。

## SS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～ | 4万9190本 |
| 2 | FIGHTERS MEGAMiX | 3万5120本 |
| 3 | エネミー・ゼロ | 2万5290本 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 2万1560本 |
| 5 | 電脳戦機バーチャロン | 1万1760本 |
| 6 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | 1万1680本 |
| 7 | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | 1万0430本 |
| 8 | テラ ファンタスティカ | 9150本 |
| 9 | バーチャコップ2 | 8390本 |
| 10 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | 8320本 |

『DIGITAL DANCE MIX』が同じくセガAM2研の『MEGAMiX』を抑えてトップ。今週はAM2研のワンツーフィニッシュとなった。ちなみに『MEGAMiX』は、サターンのソフトの中では久しぶりの50万本タイトルとなった。来週は待望のRPG大作『天外魔境』が登場するぞ。

## N64&SFC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マリオカート64 | 3万7080本 |
| 2 | ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… | 3万0310本 |
| 3 | すーぱーぷよぷよ通 リミックス | 2万4920本 |
| 4 | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 | 2万2470本 |
| 5 | ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!! | 2万1250本 |
| 6 | 桃太郎電鉄HAPPY | 1万2460本 |
| 7 | 超空間ナイター プロ野球キング | 1万2380本 |
| 8 | 実況Jリーグパーフェクトストライカー | 1万0990本 |
| 9 | ストリートファイターZERO2 | 9350本 |
| 10 | スーパーマリオ64 | 6730本 |

年末商戦が終わり、やや勢いの衰えが目立つこのランキング。トップ『マリオカート』は正月を境にこれまでの売れ行きが鈍り、『ドラクエⅢ』も100万本を超えたところで動きが小さくなっている。SFCにすでにビッグタイトルがないだけに、64に奮起してもらいたいのだが…。

## 11～30

| 順位 | 前回 | タイトル | 機種 | データ | 週間 | 累計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 10↓ | クロックタワー2 | PS | ヒューマン／ADV／12月13日発売／5800円 | 3万2420本 | 28万4340本 |
| 12 | 16↑ | ぷよぷよ通 決定盤 | PS | コンパイル／PZL／11月15日発売／4800円 | 3万1340本 | 30万4460本 |
| 13 | 4↓ | ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… | SFC | エニックス／RPG／12月6日発売／8700円 | 3万0310本 | 103万5660本 |
| 14 | 1↓ | 新スーパーロボット大戦 | PS | バンプレスト／SLG／12月27日発売／6800円 | 2万9960本 | 39万1280本 |
| 15 | 14↓ | FORMULA 1 | PS | SCE（SCEI）／SPT／12月13日発売／5800円 | 2万7330本 | 35万8740本 |
| 16 | 13↓ | アークザラッドⅡ | PS | SCE／RPG／11月1日発売／5800円 | 2万6810本 | 79万8790本 |
| 17 | 11↓ | エネミー・ゼロ | SS | ワープ／ADV／12月13日発売／6800円 | 2万5290本 | 42万6000本 |
| 18 | −↑ | すーぱーぷよぷよ通 リミックス | SFC | コンパイル／PZL／3月8日発売／6800円 | 2万4920本 | 16万2430本 |
| 19 | 27↑ | アークザラッド（PSザ・ベスト） | PS | SCE／RPG／7月12日発売／2800円 | 2万4390本 | 43万7310本 |
| 20 | 9↓ | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 | SFC | 任天堂／ACT／11月23日発売／6800円 | 2万2470本 | 59万6420本 |
| 21 | 15↓ | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SS | SNK／格闘／12月31日発売／5800円（拡張RAM同梱7800円） | 2万1560本 | 12万0600本 |
| 22 | 7↓ | ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!! | SFC | アスキー／SLG／12月20日発売／8800円 | 2万1250本 | 39万5400本 |
| 23 | 23→ | 新日本プロレスリング闘魂烈伝2 | PS | トミー／SPT／12月20日発売／5800円 | 2万0610本 | 17万2710本 |
| 24 | NEW | リアルバウト餓狼伝説 | PS | SNK／格闘／1月10日発売／5800円 | 1万9330本 | 1万9330本 |
| 25 | 12↓ | BASTARD!!-虚ろなる神々の器- | PS | 集英社／セタバスタード!!制作委員会／RPG／12月27日発売／6800円 | 1万9260本 | 13万7330本 |
| 26 | 29↑ | BIO HAZARD | PS | カプコン／ADV／3月22日発売／5800円 | 1万8380本 | 102万2150本 |
| 27 | 24↓ | チョロQ ver.1.02（PSザ・ベスト） | PS | タカラ／SPT／12月6日発売／2800円 | 1万4640本 | 15万6050本 |
| 28 | 17↓ | 闘神伝3 | PS | タカラ／格闘／12月27日発売／6800円 | 1万4570本 | 10万9360本 |
| 29 | −↑ | ぽけっとぷよぷよ通 | GB | コンパイル／PZL／12月13日発売／3900円 | 1万4530本 | 8万0090本 |
| 30 | 22↓ | ポケットモンスター緑 | GB | 任天堂／RPG／2月27日発売／3980円 | 1万3570本 | 57万2320本 |

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

# READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　1／10発売号アンケート集計

## 『FFⅦ』最後までトップ ランキングの主役はPS

このランキングが始まって以来、不動の1位を保ってきた『FFⅦ』はいよいよ来週発売になる。50％という支持率も驚異的だったが、実売ではどれほどの記録を残すのだろうか。

さてこのランキングは、上位は強力な常連ソフトで占められてきたが、10位あたりから下は、その週によって出たり入ったりと、けっこう入れ替わりが激しい。先週のランク外から返り咲いた『マクロス』は、3Dポリゴンを駆使したシューティング。『リアルロボット戦線』の方は、今人気の『新ロボ大戦』の3D版といった内容だ。

そのほか、新しくランキングに顔を見せたのは、17位の『チョロQ2』。PSベスト版で好セールスを続ける、レースゲームの続編である。

こうして見てみると、やはりプレイステーションの好調さが際立つとともに、サターンとニンテンドウ64の期待ソフトの固定化が目に付く。業界全体の活性化のためにも、これらのハードに期待の新作が増えるのが、待たれるところである。

### 1 ファイナルファンタジーⅦ
1➡
**PS** スクウェア／RPG／1月31日発売予定／6800円

空前のブームを引き起こしたこのゲームも、ついに来週発売。コンビニでの予約も80万本を突破し、予約特典の限定ガイドブックの増刷も決定したぞ。

**50%**

### 2 サガ フロンティア
2➡
**PS** スクウェア／RPG／3月発売予定／価格未定

かわいい主人公キャラの一人、クーンの種族はモンスター。炎を吐いたり、しっぽで攻撃をするほかに、「吸収」という能力を持っている。倒した敵モンスターの能力を吸い取って、変身することで、その能力を使うことができるのだ。

**19%**

### 3 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク
3➡
**PS** バンプレスト／ETC／3月発売予定／2800円

このソフトに収録されているフリーバトルモードには、120名のキャラ、200体以上のロボットというぼう大な数のデータが収録されている。すべての数値を好きなように設定して、戦わせることができるのだ。本編でできなかったような戦闘も試せるぞ。

**14%**

### 4 ファイナルファンタジータクティクス
5⬆
**PS** スクウェア／SLG／今春発売予定／価格未定

『FFV』にあったジョブシステムは、この『タクティクス』にも採用されている。騎士や魔道士のような一般的な職業のほかに、侍のような和風なキャラや、算術士なんていう、なんだかわからないのもいる。どんな攻撃をするのだろう。

**12%**

### 5 ゼルダの伝説64（仮）
17⬆
**N64** 任天堂／RPG／発売日未定／価格未定

任天堂を代表するアクションRPGの最新作だけに、まだまだ情報が少ないながらも期待が高まり、とうとう5位にランクイン。シリーズ初のポリゴンの採用、内容を書き換えることができるディスクドライブでの展開など、話題の種は尽きない。

**10%**

| 順位 | 前回 | タイトル | 機種 | データ | % |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 4⬇ | BIO HAZARD 2 | PS | カプコン／ADV／今夏発売予定／価格未定 | 8% |
| 7 | 10⬆ | サクラ大戦 花組通信 | SS | セガ／ETC／2月14日発売予定／4800円 | 7% |
| 7 | 10⬆ | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | SS | セガ／ADV／3月7日発売予定／6800円 | 7% |
| 9 | 6⬇ | テイルズ オブ デスティニー | PS | ナムコ／RPG／97年発売予定／価格未定 | 6% |
| 9 | 7⬇ | ダービースタリオン | PS | アスキー／SLG／今春発売予定／価格未定 | 6% |
| 11 | –⬆ | 実況パワフルプロ野球4 | N64 | コナミ／SPT／3月14日発売／9800円 | 5% |
| 11 | –⬆ | マクロス DIGITAL MISSION VF-X | PS | バンダイビジュアル／STG／2月21日発売予定／6800円 | 5% |
| 11 | 10⬇ | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～ | PS | コナミ／ADV／今夏発売予定／価格未定 | 5% |
| 11 | 7⬇ | バーチャファイター3 | SS | セガ／格闘／発売日未定／価格未定 | 5% |
| 11 | 10⬇ | ブシドーブレード | PS | スクウェア／格闘／3月14日発売予定／5800円 | 5% |
| 16 | NEW | チョロQ2 | PS | タカラ／SPT／2月21日発売予定／5800円 | 4% |
| 16 | 17⬆ | ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織 | PS | コナミ／ETC／3月27日発売予定／価格未定 | 4% |
| 16 | NEW | ドラゴンナイト4 | PS | バンプレスト／SLG／2月7日発売予定／6800円 | 4% |
| 16 | 10⬇ | リアルロボット戦線 | PS | バンプレスト／SLG／97年発売予定／6800円 | 4% |
| 16 | NEW | ぷよぷよSUN | SS | コンパイル／PZL／2月14日発売予定／4800円 | 4% |

©スクウェア・葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO・Nintendo
※このデータは、本誌1／10発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何％の人がそのソフトを買いたいかを1％単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500％になります。

## ハード別推定実売台数　1／6～1／12

| 順位 | ハード名 | 推定実売台数 | 前週比 | 年間累計実売台数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プレイステーション | 12万0800台 | -64.2% | 12万0800台 |
| 2 | ゲームボーイ | 3万6430台 | -70.6% | 3万6430台 |
| 3 | セガサターン | 3万2980台 | -76.1% | 3万2980台 |
| 4 | ニンテンドウ64 | 3万0690台 | -80.6% | 3万0690台 |
| 5 | スーパーファミコン | 7470台 | -79.1% | 7470台 |
| 6 | PC-FX | 650台 | -69.5% | 650台 |
| 7 | その他 | 250台 | -43.2% | 250台 |

# DATA DYNAMITE!

さて、今週もお待ちかねの「DATA DYNAMITE!」は、12月の月間アーケードゲームインカムTOP10だ。12／2から1／5までの5週分を集計しているぞ。今週は格闘ゲームが6つもランクインしており、健在ぶりが窺える。

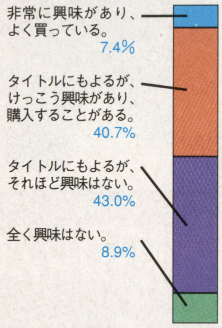
一方のハードの売り上げの方だが、前週比が軒並みマイナスになっているが、これは先週が2週分集計だったからだ。また年間累計は、今回からあらためて集計する。それにしてもプレイステーションの売れ行きはすさまじいの一言。

## 1/10発売号アンケート速報
## 静かなブームのリバイバルゲーム 読者の興味のほどはいかに

最近とみに多い完全移植を謳ったリバイバルゲーム。一体どのくらいの読者の支持を受けているのか。

結果は「タイトルによる」という2項目に8割が集中。やはり、タイトル自体のネームバリューが重要か。また、興味があるかどうかという問いには、ほぼ半数ずつと評価が分かれた。リバイバルゲームは万人向けとは言い難いようだ。

**Q．ナムコミュージアム、セガエイジス等のリバイバル（復刻版）ソフトについてお聞きします。あなたはこうしたソフトに興味がありますか？**



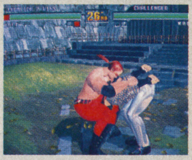

## 店長のホンネ
## カメレオンクラブ久米川店 鈴木　肇さん

### まだまだ発展途上、目指すは「友だちみたいなお店」

**【ソフトの売れ行き】** 今週一番良かったのは『レイストーム』、次に『ルパン三世』ですかね。あとは年末から引き続いて『ワイルドアームズ』が人気があります。またプレイステーション本体は大変人気があって、『新ロボ』『アークⅡ』『レイジ』『ソウルエッジ』と一緒に買っていかれる方が非常に多いです。そのために、いくら入荷しても1～2日で完売といった状態です。今後のラインナップでは2月の『チョロQ2』『ぷよぷよSUN』に期待しています。

**【店長よもやま話】** 店内には、テストプレイ用に10台ものゲーム機を用意しておりますので、ソフトを買われる前に、じっくり試していただけると思います。その反応を見て、こちらも入荷を決めたりもしますしね。また当店は、12月22日にオープンしたばかりで、カメレオンクラブの中でも実験的な店舗なんです。ゲーム以外にもいろいろ扱っていきたいんですが、なによりもコミュニケーションを大切にして、お客様にとって友だちのようなお店にしたいですね。

## アーケードゲームTOP10　12／2～1／5

### 1 バーチャファイター3


セガ／格闘

このアーケードゲームランキングで、不動の1位を固めつつあるこのゲーム。これで3ヵ月連続トップである。ここらでそろそろ気になるのはサターン版の方だけど、こちらはまだ音沙汰なし。早く詳細が知りたいところ。

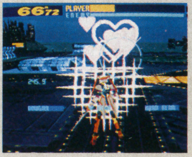
33.1%

### 2 デッド オア アライブ

テクモ／格闘

3Dポリゴン格闘も出尽くしたかにみえたが、こんなゲームが現れた。それぞれのキャラに複数の格闘技の型を持たせることによって、幅のある戦い方が楽しめるというもの。自分にぴったりの格闘技を見つけよう。

11.0%

### 3 電脳戦機バーチャロン


セガ／格闘

こちらもサターン版が発売されてなお、人気の衰えないロングセラーゲーム。今までの対戦格闘物とは一線を画したシステムと、クールなメカのデザインが売りだ。自宅でプレイしてからのゲーセンデビューが増えた？

10.3%

| 順位 | タイトル | メーカー／ジャンル | シェア |
|---|---|---|---|
| 4 | 東京ウォーズ | ナムコ／STG | 9.9% |
| 5 | ギャロップレーサー | テクモ／SPT | 5.9% |
| 6 | セガツーリングカーチャンピオンシップ | セガ／SPT | 4.5% |
| 7 | サムライスピリッツ天草降臨 | SNK／格闘 | 4.2% |
| 8 | X-MEN VS STREET FIGHTER | カプコン／格闘 | 3.1% |
| 9 | ウォーザード | カプコン／格闘 | 3.0% |
| 10 | マジカルデート | タイトー／ETC | 1.0% |





※アーケードゲームインカムTOP10は、以下の各店よりご提供頂いたデータを編集部独自の方法で集計し、シェアとして算出したものです。 ©SEGA ENTERPRISES・TECMO

★データ協力：アミューズメントフォーラム　モア・池袋GIGO・ゲームワールド・渋谷TILT・新宿スポーツランド中央口店・タイトーステーション渋谷・ハイテクランドセガ秋葉原・ハイテクランドセガ渋谷・プラボ赤坂店・プラボ千日前店・プレイシティキャロット巣鴨店

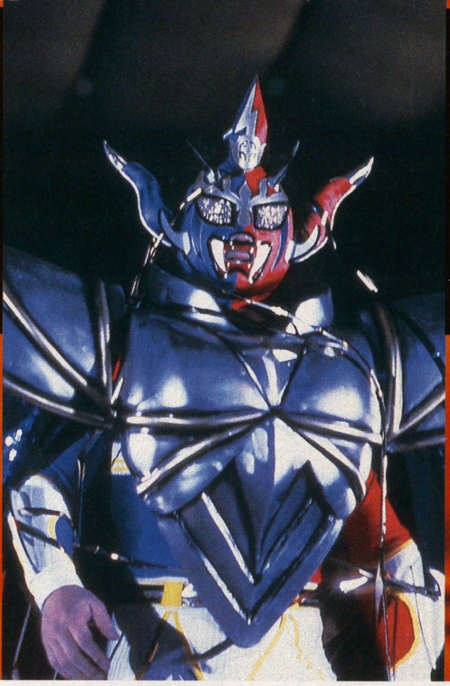
※カメレオンクラブ久米川店：東京都東村山市栄町2-4-1グラントルム壱番館1F／TEL(0423)92-5061／営業時間＝10：00～24：00(年中無休)

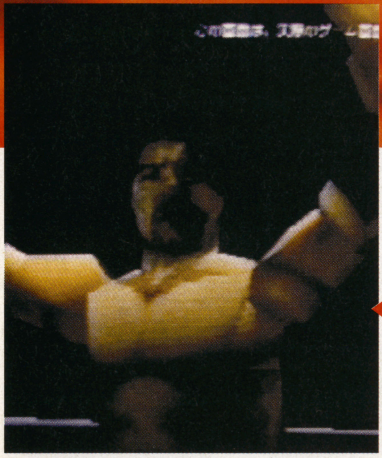
## 画面写真入手で判明したシステムと登場レスラーに迫る！

# 新日本プロレス とうこんロード 闘魂炎導 ~Brave Sprits~

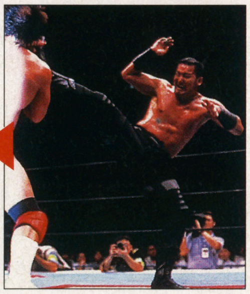
格闘アクション 新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~
ハドソン
N64 97年発売予定
価格未定
同画面対戦可能（人数未定）

**順調に開発が進んでいるこのソフト。現在までに判明しているシステムと、登場予定のレスラー7人にスポットを当ててみたぞ。刮目してみるべし！**





⬆新日本プロレスの悪役レスラー、蝶野をポリゴンで見事再現



## 新日本プロレスのレスラー達がN64に集結！

新日本プロレスを題材に作られたポリゴン格闘ゲーム。

今回は、このゲームでの3Dスティックの使い方やタッグパートナー育成モードを解説し、開発段階の可能性などに迫る。登場レスラーたちも紹介するぞ。

### リアルに再現される新日のレスラー達

新日本プロレス公認のため、新日本プロレスラーが実名で登場。個々の選手の技の入り方など、忠実にシュミレートされている。

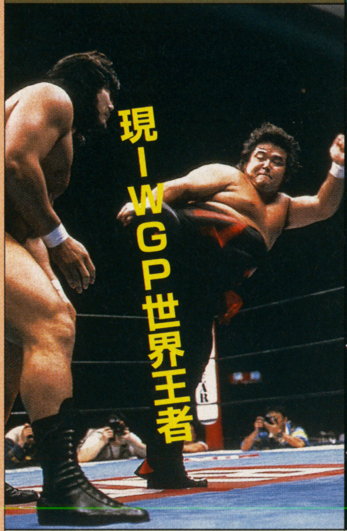
## 新日本プロレスの強者達

登場するのは、新日本プロレスに所属するレスラーから選ばれた十数人とのこと。まだ開発段階で正式に決定はされていないが、武藤、蝶野、橋本、ライガーは、出場することがほぼ決まりだ。

IWGP選手権、G1クライマックス、SGタッグなどで彼らを使えるらしいぞ。

⬆数あるプロレス団体のなかで役者が揃っているといわれる新日本プロレス

### 橋本真也




96年4月、高田を破って19代IWGPヘビー級王者に！ 彼が「破壊王」の名を冠しているのはダテじゃない。

### 藤波辰爾

アントニオ猪木をライバルとしている藤波。ドラゴンスリーパーとドラゴンスープレックスが彼の決め技だ。

### 長州力

進退問題に揺れる長州力だが、長州のリキラリアットは、健在だ。オリジナルホールドのさそり固めは絶品。

©新日本プロレス／HUDSON SOFT ※ゲーム画面はすべて開発中のものです

# N64緊急特報！ 新日本プロレス　闘魂炎導～brave Spirilts～ 登場キャラとシステムの詳細

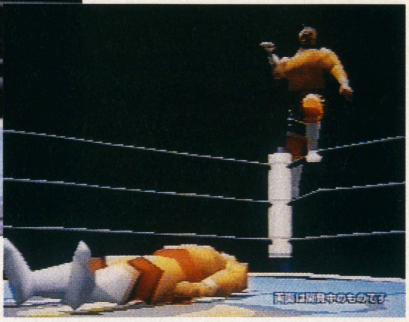
## 3Dスティック使用で戦いの幅が広がる

このゲームでは、3Dスティックを倒す加減が選手の動きと対応しているとのこと。つまり、目一杯倒すと、走り出すのだ。また、3Dスティックならではの回り込む動きなど、従来のパッドで表現できなかった操作も実現される。

### 開発レポート
## 64DDで選手追加？

開発段階の話によると、発売が予定されている64DDを使って選手の追加や技の追加を考えているらしい。ハドソンからは、「64DDで他団体を追加データとして発売し、その選手が新日本の選手と対決できる可能性もある」というコメントをもらったぞ。

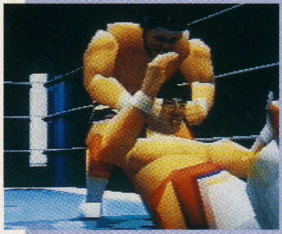
⬇たとえば、みちのくプロレスの選手と新日の選手との対決も可能か？



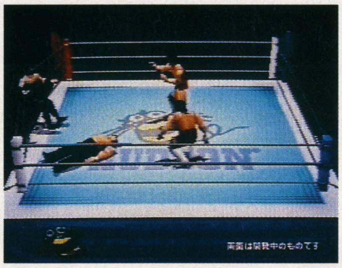

⬆➡上は、武藤がコーナーポストに天山をたたきつけるところ。右は、天山がトップロープの上で喉元をカッ切るポーズをとって観客にアピールをしているところ。双方共に細かい演出に力を入れているのがこの画面で分かる

### 開発レポート
## ベルトは自分で作れる

自分でチャンピオンベルトを作成してN64の記憶パックに記憶することができるらしい。そのパックを友達の64に接続すればベルト争奪戦も可能らしいぞ。



⬆自分でデザインしたベルトを賭けて友達と闘うことも可能

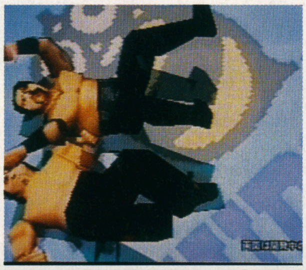



⬆タッグマッチ画面。蝶野、天山、橋本、武藤が入り乱れて、乱戦必至!!

## タッグマッチ時のパートナーを育成

パートナーは育成が可能。プレイヤーの操作をメモリーに記憶し、プレイヤーの動きに似せたキャラを作るということらしいぞ。

⬇タッグパートナー育成で育てられるパートナーは、いわば自分の戦いの記憶。自分のクセを忠実に真似るぞ



### 獣神サンダーライガー

獣神サンダーライガー。ジュニアヘビー級のリーダー的存在だ。サンダーライガーボムは彼の必殺技として有名。

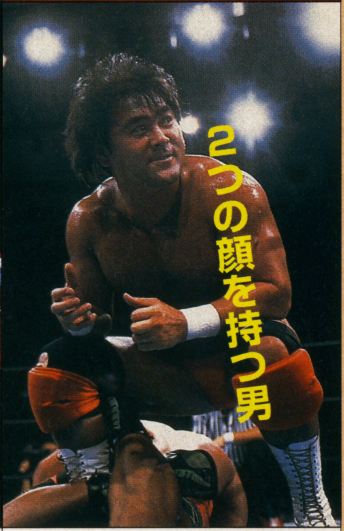
### 蝶野正洋

日本で最もかっこいいヒール（悪役レスラー）といったら彼だろう。エグいケンカキックも再現されるのか？

### 天山広吉

蝶野を師と仰ぎ、インサイドワークは、紛れもなく師ゆずりだ。性格は粗削りで、天山チョップは彼の18番。

### 武藤敬司




プロレスラーの枠を超え格闘技路線を歩んでいる武藤。彼のもうひとつの顔がグレートムタなのは有名。

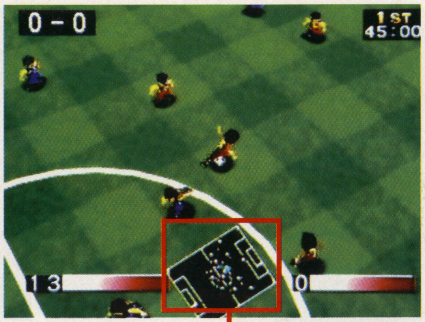
# 斬新なカメラアングルシステムが楽しい
# 3等身キャラのポリゴンサッカーゲーム

## ボールを持った選手を中心とした視点で操作の簡略化をめざしたシステム

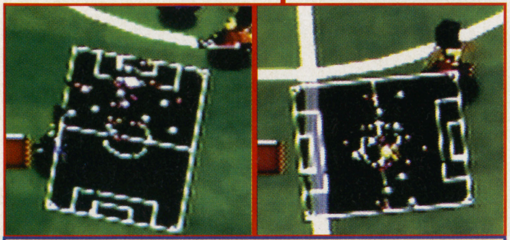
かわいい3Dポリゴンキャラが画面狭しと動き回る、カメラ視点が特徴的なサッカーゲーム。今回はそのカメラ視点をはじめとしたシステムの一部を紹介していく。

### フィールド全体がグリグリ動く

カメラ位置はフィールド中央上空にあって、ボールを中心にベストの位置をとらえるように移動していく。また、ボールを持ったプレイヤーが常に画面に対して上の方向へ攻められるように、カメラの向きが調整されるらしいぞ。




ボールを追って画面が動き、それに合わせて画面下の全体マップも動く



ボールの位置によって視点が変わるので、どの方向に向かっているのか全体マップでわかりやすく表示される。

ペナルティエリア内での激しい競り合いに勝とう

# 特報
# サッカー64（仮称）

独特なカメラアングルの謎や3等身キャラによるスーパーアクションを紹介!
また、3Dスティックによる新しい操作性についてメーカーコメント付きで解説!

スポーツ **サッカー64(仮称)**
ハドソン
N64 **発売日未定**
**価格未定**
同画面対戦可能（人数未定）

© HUDSON SOFT

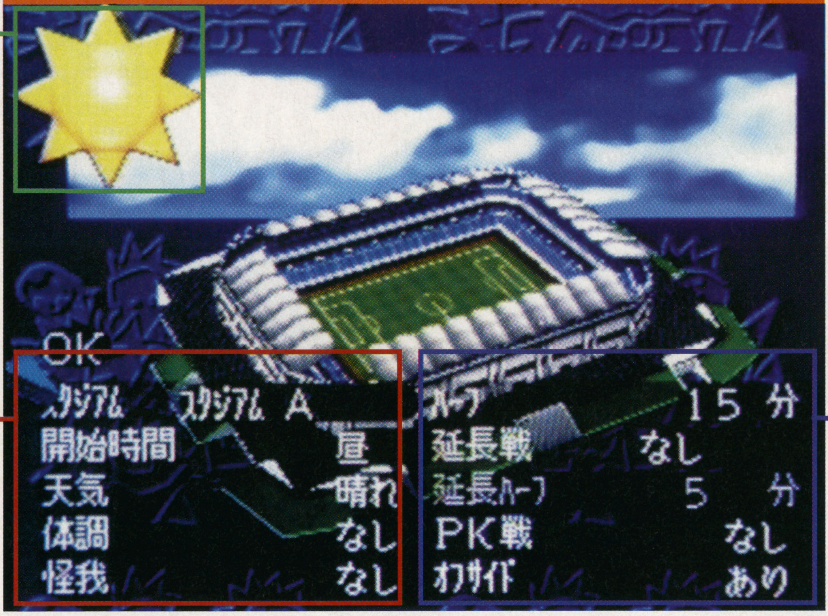
N64緊急特報！

# サッカー64(仮称)
# 独特な視点と3-Dスティックでの操作

## 選択画面での細かな設定項目

プレシーズンでは自分にあった環境でプレイするために細かな設定が可能なのだ。ここでは、どのような項目を変更できるかを解説していく。

### スタジアムAの選択画面




現在の天候がひと目でわかるようにお天気マークが表示される。これによってグラウンドコンディションが変わるのかも?

**スタジアム**
スタジアムを選ぶことができる。好きなスタジアムを選ぼう。

**開始時間**
開始時間を昼に設定すると試合はデイゲームとなり、夜に設定すれば試合はナイターとなる。

**天気**
天候も変更可能だ。雨の場合、芝生が濡れてボールがあまり滑らない、といった感じになるのかも!?

**体調**
この項目はスタジアム選択画面とは別の、フォーメーション設定画面で確認する。体調は、フェイスマークの表情で表示される。体調がいい選手は、実力以上の力を発揮するのだろう。

**怪我**
体調の場合と同じで、怪我もフォーメーション設定画面で確認することができる。怪我をしている選手は、フェイスマークの上に包帯がまかれるぞ。怪我をしている選手は何試合か試合に出場できなくなるのかも!?

**ハーフ**
試合時間の設定が可能。ちなみにハーフ5分だと試合時間は10分。

**延長戦**
Vゴール制と前後半制を選択することができる。

**延長ハーフ**
延長戦の試合時間も自由に設定することができるぞ。

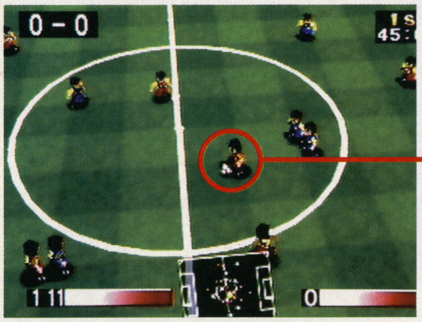
**PK戦**
どうしても勝敗をハッキリさせたい場合はPK戦を「あり」に。

**オフサイド**
オフサイドの有無を選択可能。これにより、戦略に幅が出そうだ。

## 3Dスティックで絶妙な動きが可能

このゲームは3DスティックとA、Bボタンだけでもプレイできるようになっている。細かい操作方法は明らかになっていないが、ボールを高く蹴りあげたり、グラウンダーのボールを蹴ったり、トラップ時にリフティングをしてから、前にちょんと蹴りだしてドリブルに入ったり、といった高等テクニックも簡単な操作で出すことが可能なのだ。

### ドリブル



サッカーの基本は、ドリブル。いけるところまでいけ

➡選手の能力によってドリブルのスピードも違うのだろうか?

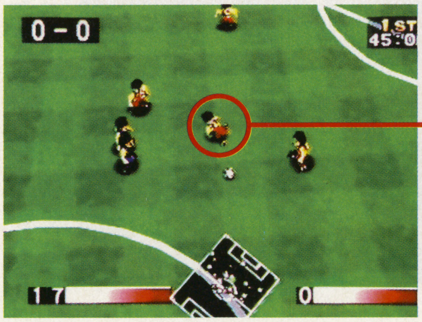
### メーカーからのコメント

3Dスティックを使用することで、選手の移動が360度自由にできます。キックの打ち出す方向も360度自由です。また、3Dスティックを倒す角度で選手のスピードも違ってきます。(担当ディレクター/西谷衆一郎さん)

### 超スーパーテクニック「ダイレクトヒールリフト」

実際のサッカーではほとんど見ることのできない超スーパーテクニック「ダイレクトヒールリフト」もこのゲームでは簡単操作で出せるのだ。魅せるプレイをめざすのなら、必ず覚えてほしいテクニックの1つ。これで、友だちに差をつけようぜ!

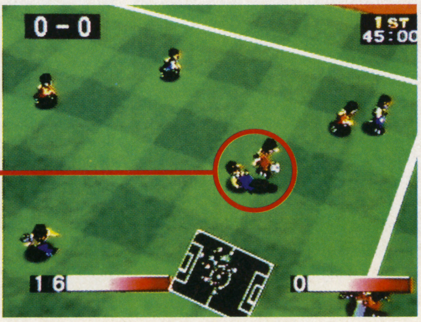
### スライディング



イエローカードに注意して、ここぞという時に使おう!

➡スライディングでボールを取りにこうとしている瞬間

### ジャンプ




スーパーテクのジャンプ。使いどころを間違わないように

➡相手選手のスライディングを完璧に読んで、ジャンプで回避だ

特報!!

# 「時空石」を入手してゲートを開くまでの流れと、細かな演出に迫る!

# テュロック

**コントローラのボタンをフルに使用する操作方法とゲーム全体の流れを解説していく。また、特筆すべき敵キャラの行動パターンを連続写真で紹介するぞ。**

さまざまな武器を使いこなす主人公だ

シューティング **テュロック**
アクレイムジャパン
N64 **3月28日発売予定**
**価格未定**
コントローラパック対応

## ロストランドと多次元をつなぎ「クロノセプター」を探せ!

3D空間の中を自由に移動しながら、襲ってくる敵を撃ち倒していくシューティングゲーム。

テュロックを操り、時空の狭間にある「ロストワールド」を中心に冒険を繰り広げることになる。彼の目的は「クロノセプター」の破片を集め、世界の支配をもくろむキャンペイナーを倒すことだ。

各ワールドの要所には、大きな敵キャラと戦うことになる場面もあるぞ

時空ゲートと呼ばれる扉を開けるのに必要な時空石を集め、行動範囲を広げるのだ

©TUROK IS A REGISTERD TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING,INC.／ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.

# N64緊急特報！ テュロック システムの詳細とステージ演出

## 3Dで表現された空間の中を主人公の視点でプレイしていく

ゲーム中は、テュロックの視点で展開されていく。それによってプレイヤー自身が崖を登ったり、泳いだり、恐竜と戦ったりしているような感覚を味わえる。

ここでは、その視点で繰り広げられる、基本的な冒険の流れを紹介していこう。

## 武器を入手して邪魔な敵を倒せ！

このゲームの基本は、やはりシューティング。初期装備はナイフと弓矢しかないので、より強力な武器が必要となってくる。この武器を見つけ出していくのも、このゲームの重要な要素のひとつになっているのだ。

他の武器と違って斬りつけるナイフ

### 弾が必要な武器もある

ナイフ以外の武器には、それぞれ消費していく弾がある。それらはステージの所々に置いてあるものを入手していくことになる。ムダ弾を使わないようにしないといざと言う時に弾切れになって、困ってしまうことになる。

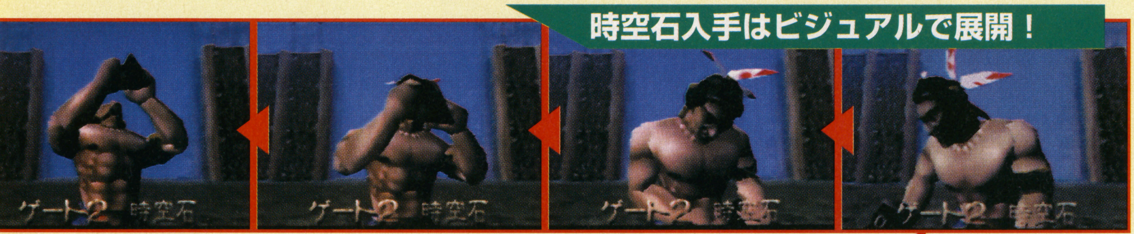
弾の種類は多いぞ

### 破壊力バツグン

これらの武器を入手して戦いを有利にし、敵を倒す爽快感を味わうのだ

簡単に見つけられるものから、この武器のように隠された場所にある場合もある

### 時空石入手はビジュアルで展開！




## 入手した時空石でゲートを開こう

主人公はまず、行動範囲を広げるために時空ゲートのカギとなる「時空石」を集めることになる。

基本的には時空ゲートを使うためには、それぞれのゲートに対応した時空石を3つずつ集めていくことになるぞ。

これが時空ゲートだ。青く揺らめいている輝きがあることで使用可能を示している。ワールド1にはこれが立ち並ぶ広間があり、ここから別次元へ行くことができる

時空石と台座。これを取ると上のムービーが流れる

このセーブポイントを活用していこう

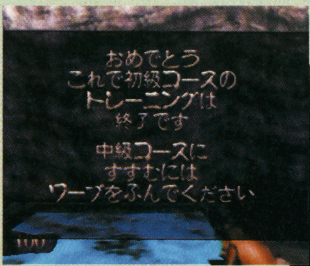
## 操作に慣れる2モード

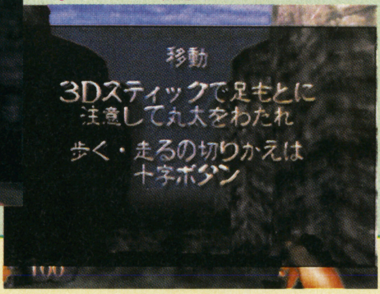
通常のゲームモード以外に、2つのモードが用意されている。このゲームの独特な操作性を覚えるためのものだ。

### ●トレーニングモード

初級から上級まで、いくつかの課題をこなしていく。この課題通りにしていくだけで、ゲームに必要なアクションの操作を覚えていくことができる。

下のように1つずつ課題が表示される。いくつかの課題をこなせばクリアだ




### ●サバイバルモード

初級から上級までのトレーニング全コースを使い、いかに早くゴール地点までたどり着けるかを競うモード。急いでいても的確に操作できるかどうかが問われるぞ。

最速タイムを更新しよう！

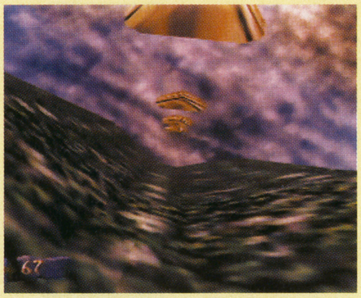
# ライトポジションで行う「テュロック」の独特な操作法

『テュロック』は、ライトポジションというコントローラの持ち方でプレイするのだが、ボタンはすべて使うことになる。

ここでは、ロストランドを冒険するための、その特殊な操作方法を紹介していこう。

## Cボタンユニットを使った移動

移動はCボタンユニットで行うことになる。4つのボタンのうち上下のボタンは前後への移動、左右のボタンは左右への平行移動ができるのだ。



⬆Cボタンユニットの上で壁も登れる

⬇水中も地上と同じ。Rトリガーで浮上

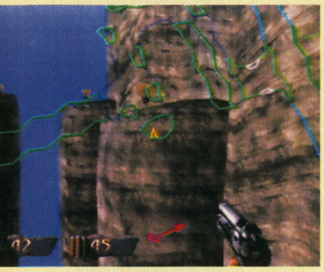
## 武器はABボタンとZトリガーで

武器の切り替えはA、Bボタンで行う。このどちらかのボタンを押すことで持っている武器表示が画面左に現れて選択できる。選んだ武器はZトリガーで使える。

⬅表示された武器は、A、Bボタンを次々と押していくことで切り替わる

## Rトリガーでジャンプができる

Rトリガーを押すとジャンプできる。これにCボタンユニットの移動を組み合わせることで、足場から足場へ飛び移ったりできる。



⬆十字ボタンで移動速度を走るに変更すればジャンプ距離が伸びる

## 3Dスティックで微妙な視点操作

主人公の視点を動かすことができるのが3Dスティック。武器の狙いも定まる。アナログスティックだけに細かい操作が可能だ。水中での上下の移動にも使うぞ。

⬇崖下をのぞきこみ、そこへ行けるかの確認もできる。3Dステージの本領発揮

⬆武器の照準が現れるわけではないが、画面のほぼ中央に合わせて撃つことになる

## LトリガーでMAP

移動を助ける補助的な要素として、Lトリガーでマップを表示することができる。このマップは歩いた場所をリアルタイムで追加表示していくものだ。

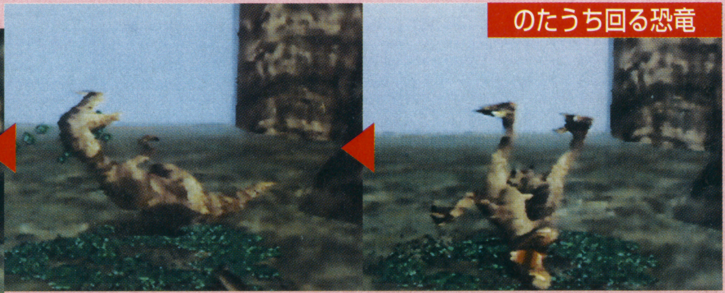
⬆自分は黄色で表示

## 細部までこだわった動きの演出

このゲームを、よりリアルでスリリングなものにしているのが、敵キャラが独自の思考で行動していることと、リアクションが多彩であることだ。

⬆主人公と敵の位置関係によって、敵は回避運動のような行動をとる場合もある。画面は2体の敵が左右に素早く動きながら近づいてくるところ

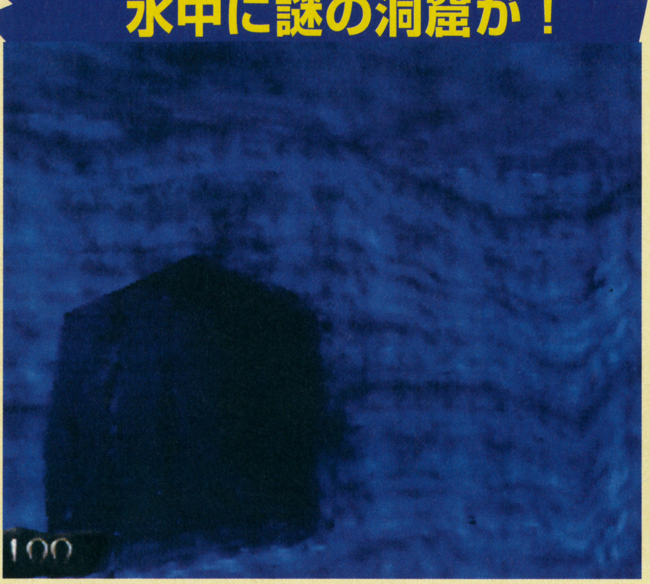
⬇当たりどころによってはリアクションが違うのだ




⬆敵を攻撃したときのリアクションも、この写真のように1つだけではない

# N64緊急特報！ テュロック システムの詳細とステージ演出

## 水中に謎の洞窟が！



⇧水中に潜ると横の壁に謎の入口を発見だぞ！

## 美しい背景とは裏腹に過酷な戦いとワナが待っている

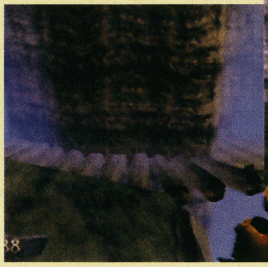
ロストランドは時空ゲートで別ワールドへつながっていて、各ワールドごとに密林や未来風の建築物などそれぞれ特徴をもっている。そこで、序盤で訪れることになる3つのステージを紹介する。

### ワールド1～2 どう猛な恐竜がうろつく密林地帯

ワールド1の「密林」と、ワールド2の「秘境」は、岩肌のむき出している感じと熱帯風の草木が印象的。ここに出る敵は恐竜や蛮族といった感じのものが多いぞ。

また絶壁に作られた木の足場を歩いたり、岩の先をジャンプで飛んで渡るといった、ちょっとしたテクニックが必要な場所もある

⇩ワールド2には、岸壁に作られた木の橋を渡っていく場所もある



⇧どう猛な恐竜が闊歩している。周りをむき出しの岩壁が囲んでいる

### ワールド3 骸骨戦士が守る古代都市に潜入

いままでのステージとはガラリと変わって、霧深い中に突然大きな建造物が現れるワールド3の「古代都市」。上下に入り組んでいて水を溜めている場所には隠し通路があったりする。ここを守る骸骨の戦士が数多く襲ってくるぞ。

⇧ボスの前に2台の敵の車と戦うことも

⇩大きな顔のレリーフがある。まるで神殿のようだが。どんな秘密が？

⇧突然、飛び降りてきた骸骨の戦士に襲われる演出もあるのだ

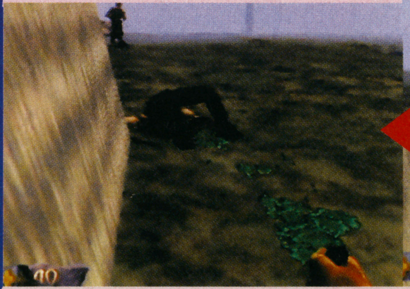
### どんどん迫る恐竜

⇧こちらが近づいたことに気がついた恐竜が、ものすごい勢いで近づいてくる。後退して逃げたら、威嚇して追うのを止めている

## リアクションが違っているぞ!!

⇨首にヒットした場合には…

⇩こっちは腹にヒットしたもの



### 倒れていく敵たち

⇨倒れていく敵にも何種類かパターンがある。そのうちの2つを紹介しよう

# 潜水艦を操作して 海中に眠るお宝を 集めてまわるのだ！

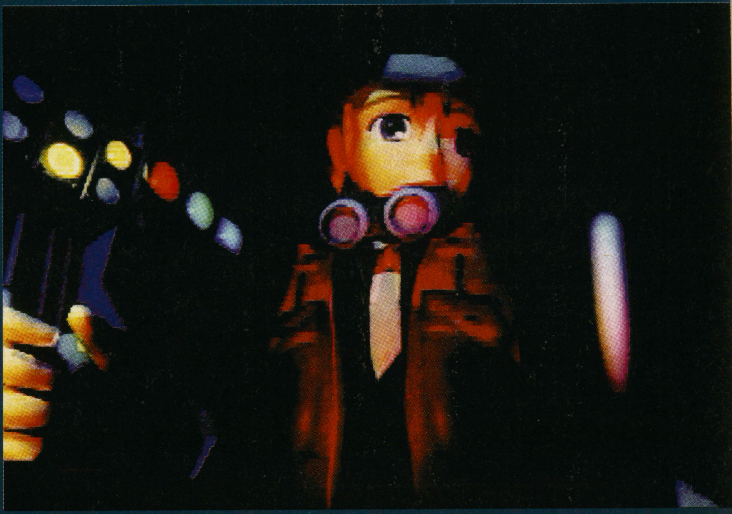
広大な海底を潜水艦で巡り、お宝を探していく…という、ちょっとワクワクしちゃうようなこのゲーム。アドベンチャーということで、ストーリーを進めていくことが目的だが、それ以上に潜水艦を操ることが楽しいのだ。

## 会話で情報を集め 潜水艦でお宝入手

ゲームの進行は、2Dのフィールド画面で情報を集めてストーリーを進めていき、3Dの水中でお宝を探していくという形になる。実際に情報収集の場面は簡単に進み、さほどの苦労はない。しかし、3Dのモードでは、頭を使う仕掛けを突破したり、トラップを潜水艦操作の腕前で切り抜けたりと、手強い作りだ。

⇧上の3D画面での潜水艦操作と下の2D画面での情報収集を交互に進めていく

⇩人と話していくことで、行動できる範囲が広がったりもする



⇩重要な場面ではムービーが流れる。これはクリスが初めて潜水艦に乗るところ

# 特報！！

**実はゲームのメインは潜水艦操作。そこで、潜水艦操作の魅力に迫ってみる。**

| アドベンチャー | DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎 |
|---|---|
| | タカラ |
| PS | 3月19日発売予定 6800円 |
| | メモリーカード対応（1ブロック） |

## 無限に広がる大海原で華麗な舵さばきを見せる快感！

©TAKARA Co.,LTD

# PS緊急特報！ DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎
## 実物なみに細かい潜水艦操作を解説

このゲームには実際の潜水のときに考えられる要素がきちんと設定されている。水圧、燃料、空気などが画面内に散らばっている計器類に表示されているのを見ればわかるだろう。この設定により、深海を探査している！ といった適度な緊張感を得られる。

### 計器の見方

**深度計**　現在どのくらいの深さに潜っているか表示。潜水艦には潜れる限界深度がある

**バルブ**　ライトを照らすのに必要なバルブの寿命を表示。取り替え可能

**武器など**　魚雷などの武器で、どれを選んでいるかを表示している。操作アームもいっしょに表示

**ダメージゲージ**　潜水艦の破損状況を表示。障害物との衝突や、敵の攻撃でダメージが増える。アイテムや、陸にある修理工場での修理可能

**空気残量**　現在の空気残量を表示している。深度に関係なく、時間が経つにつれて減少していく。アイテムでの補給ができるほか、水上に出て回復させることができる

**レディランプ**　現在選択している武器が使用可能かどうかを表示している。青ランプなら可能、赤ランプの場合は不可能という表示

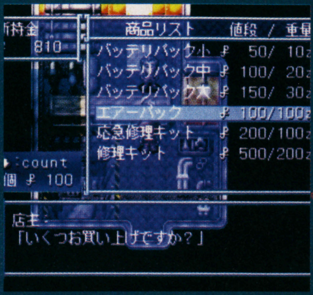
**速度計**　潜水艦の航行速度を表示している。前進と後退の2方向に分かれているため、メーターの針も真ん中を中心に2方向に動く

**バッテリー**　現在のバッテリーの残量を表示している。アイテムでの補給が可能

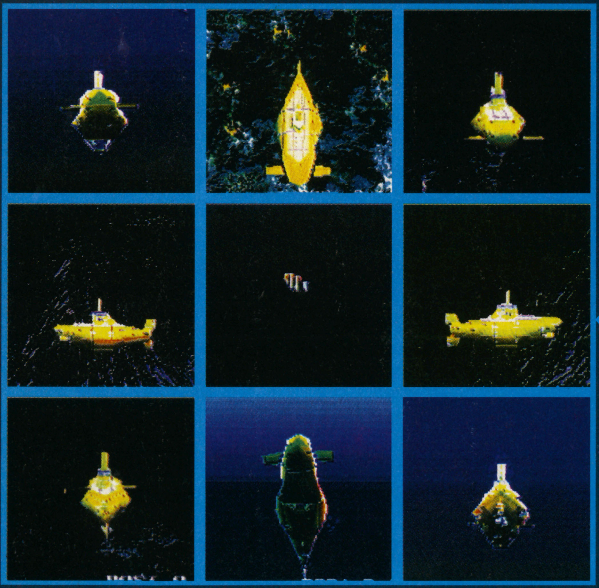
**ソナー**　アイテムの位置や、敵の位置を表示。そのほかに操作可能な仕掛けにも反応する

**方位磁石**　現在船首がどの方位を向いているかを表示

⬇回復アイテムは予備でもっていける




### 変更できる9種類のカメラ視点

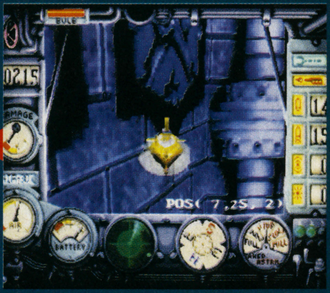


**視点の変更方法**　視点の切り替えはL２ボタンを押しながら方向キーなどのボタンを押すことで可能。各ボタンに決まった方向が設定されているので、慣れれば思い通りに操作できる

### 潜水での重要ポイント カメラ視点の切り替え

潜水艦操作のなかでも特に重要なのが視点の切り替えだ。たとえば敵が近づいてきた場合、ソナーに反応はあるが、正面からの視点だけでは確認できないときに視点切り替えを使うのだ。その場を動かずに方向転換という操作も慣性が働くため難しいので、横の視点変更なども頻繁に使う。

⬇基本的には正面を向いた、この画面で進んでいくのがベストだろう



⬆ある視点では見えなかったアイテムが、視点の切り替えによって発見できる

### 水中で必要になる2つの船外操作

冒険の舞台が水中ということで、宝物を見つけても、外に出て取る…というわけにはいかない。そこで必要なのが作業用アームだ。このアームは、コクピットからの視点で照準を見ながら操作することができる。

このほかにも、魚雷やマシンガンといった敵を撃退する武器を使うこともできる。

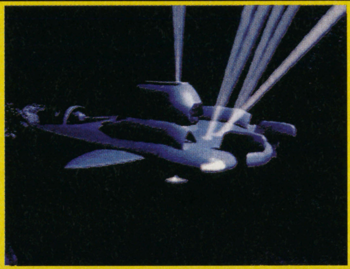
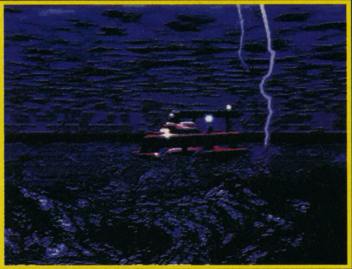
⬇照準の真ん中に敵がくればバッチリ

**各種の武器攻撃**

⬇アイテムに照準を合わせつつ、操作する

**アイテムを動かす**

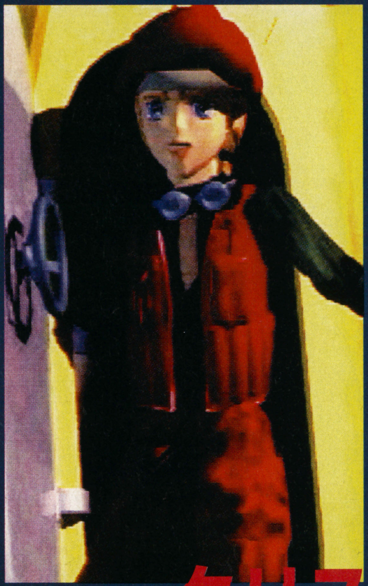
## オープニングムービー

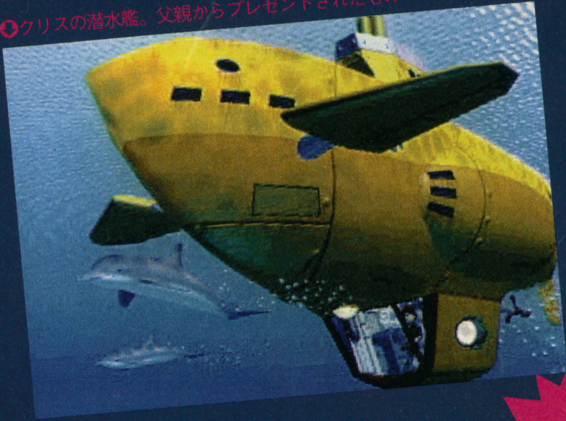
オープニングムービーでは主人公の父、アレックスが海底探索の途中、大きな渦に巻き込まれて遭難（生死は不明）する場面が描かれている。ここで、アレックスが最後に見た謎の光が物語の重要なカギになりそうだが…。

# 海にかこまれた大陸パンゲアでの謎の秘宝探しの旅

主人公クリスは行方不明になった父を探すため、その手がかりとなる「パンタラッサ」の謎に挑んでゆく。いろんなところから情報を集め、海の中を巡る冒険が始まるのだ。

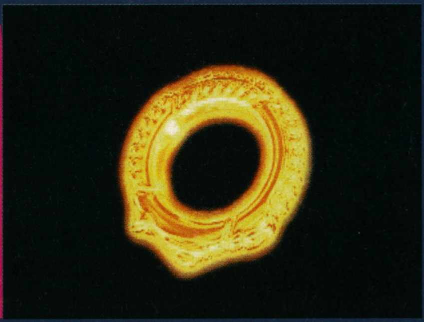

学校を休んで父親探しに向かう

主人公 クリス


クリスの潜水艦。父親からプレゼントされたもの

各ポイントを選ぶだけで、いろんな場所へ簡単に行ける

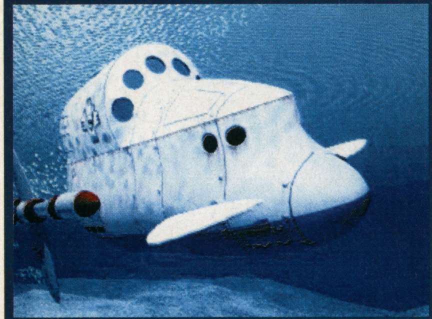
秘宝の謎を解き明かせ！

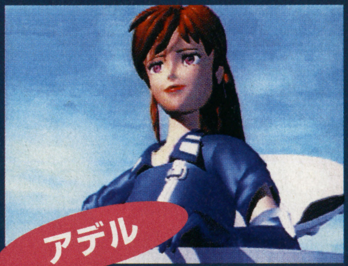

クリスの家に代々伝わるこのリングもパンタラッサに関係するものか？

## クリスを手助けする頼もしい仲間も登場

物語が進んでいくと、ラッセとアデルという2人が仲間になってくれる。

2人はクリスといっしょにシーマックス号に搭乗し、アドバイスを与えてくれたりと、ちょっとした手助けをしてくれるぞ。


仲間も自分の潜水艦を持っている



名前以外はわかっていない。クリスとは同い年くらいに見える

クリスの学友で親友。潜水艦の操作の腕前は、学校で1、2を争うほど

## 海だけにとどまらない潜水艦活躍の場

冒険の舞台が水中であることは変わらないが、その場面は本当にさまざま。海中にある都市を探索したり、火山弾が飛び交う海底火山を抜けていったりと種類も豊富だ。美しい風景とともに、その場面にあった仕掛けなども用意されている。

溶岩がゴウゴウと流れる危険な場所

海の中に立派な建物が立ち並ぶ

港にいる船長に頼んで海までつれていってもらう。もちろん料金は払う

# PS緊急特報！ DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎
## 実物なみに細かい潜水艦操作を解説

## 水中で行く手を阻む いろんな仕掛けや 手強い敵キャラ

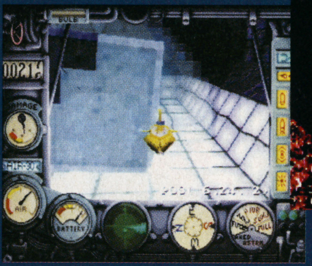
お宝を探す旅とあって、複雑なダンジョンやジャマをしてくる敵には事欠かない。
冒険が始まる前に、ちょっとだけ危険なトラップや敵キャラを紹介してみよう。

### トラップ&仕掛けは微妙な操作で対応

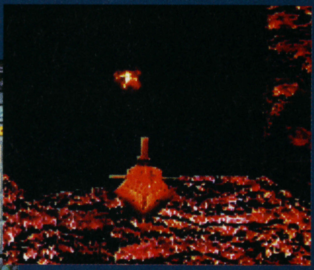
潜水艦で進んでいくステージは広い海だけではなく、狭い通路を進んで行く所も多い。
そういった場所で、通路を開くためにスイッチを起動、そのとたんに落石のトラップもいっしょに起動！ なんてこともある。こんな場面を、微妙な操作テクニックでかわしていく瞬間がたまらなく楽しいのだ。

一見ただのオブジェに見えるが、赤い部分を押すと、仕掛けが作動する

水車の横にある怪しげなレバーを動かすと、水車が勢いよく回り出す



ガラガラと石が落ちてくる。大きさがスゴいのでよけるのも大変



溶岩の中から火山弾が際限なしに飛んでくる。当たればダメージ

### 宝探しのジャマをするイヤ～な敵キャラ

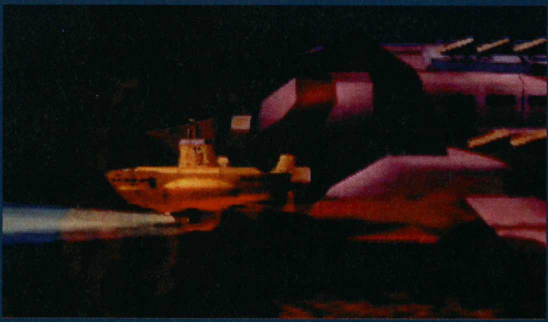
水中の探索では、宝をねらう海賊がいたり、体当たりをしてくる魚がいたりと、結構危険が多い。特に海賊はお金をせびったり、攻撃してきたりと、いろんな形でジャマをしてくる。
しかし、一番コワいのは、大事なお宝の近くに現れるボスキャラ的な存在だろう。巨大なサメや、戦艦などいろんなタイプが待ち受けているのだ。

通行証を持っていないと罰金。こうなると海賊と変わらないよね

お金を払わなかったときには、複数の仲間をつれて攻撃してくる

船と比べるとその大きさが分かるだろう

**巨大なサメが襲い掛かる！**



ボスキャラの出現シーンでもムービーが流れることがある

# 24時間体制で非常時に備えろ！

特報

# RESCUE 24 Hours
# レスキュー24アワーズ

レース RESCUE 24Hours
セントラルシステムズ（CSCメディアート）
PS 3月発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

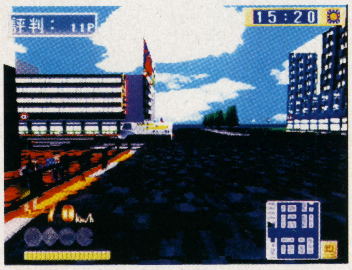
**24時間体制でフル活動している、レスキュー隊の仕事を中心に進む3Dドライビングゲーム**

## レスキューの特殊車両を題材に現場までの最短距離を走る目的のゲーム

2009年、日本の地方都市「瀬高市」を舞台に、プレイヤーは私設レスキュー隊を設立。この街で起きた災害の現場へとドライビングテクニックを駆使し、いかに早く着くかが求められるゲームだ。

### まず最初の仕事

普段は、交通法規を守って街中をパトロールしたり、車の調整のためにSHOPへ行ったりすることになる。また、本部内ではレスキュー活動のための装備のチェンジや、自主待機もできるぞ。

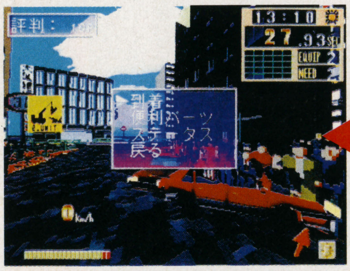


↑街の平和を守るためにパトロールへ出動だ。SHOPへ買物にも行ける

→ここが本部前。場所を覚えよう

### レスキュー隊出動

緊急事態が発生した場合は、通信で報告が入ってくる。事件が起これば時間内に現場へ向かうことになる。最短距離を考えよう。



↑現場付近に到着した。周りにはたくさんの人だかりができている

↑レスキュー活動時は、下に「RESCUE」の文字が表示されるぞ

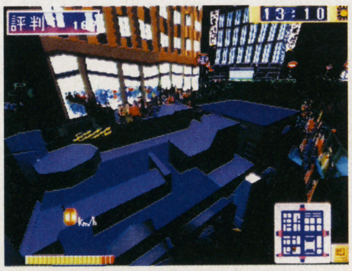
↑緊急事態発生の通信が飛び込んできたぞ。すぐに引き受け現場に直行だ！

### 仕事完了後の報酬

見事に仕事を完了させると、働きに応じて報酬がもらえ、評判値が上がるぞ。この報酬でアイテムなどを買っていくのだ。

↑主人公である隊長の顔が写っている。コメントが聞けるのだ

↑仕事を完了させた後の報酬の精算。走行距離や残り時間などで評価される



↑災害現場へ最短で到着するのが目的なので、事故処理中は見ているだけ

©CENTRAL SYSTEMS CO.,LTD.

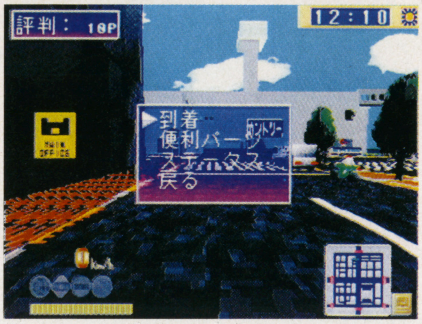
# RESCUE 24Hours
# 通常時と緊急時、2つのゲームモード

## 街中を巡回したり、SHOPでパーツなどを購入するパトロールモード

パトロールモードでは、本部で待機したり、街中をパトロールしながら、買物したりもできる。
この間に緊急事態が発生するとレスキューモードに突入する。

### 本部内で自主待機

本部では、装備を変えるスクランブル、最新情報の入手やセーブ、ユニット配置などができる。
また、自主待機ができ、待機すると緊急事態が発生するまで時間が過ぎていく。




➡左の建物が本部だ。画面の左側に「MAIN OFFICE」の表示が

⬆本部内には、オペレータのオネーサンがいて、システムを細かく説明してくれる

### 街中をパトロール

最初は「瀬高市」の中の1エリアしかパトロールができないが、評判値が高くなるとパトロールできるエリアは増えていくぞ。

### 交通法を守るのだ

パトロールモード時は、交通法規を守らなければならない。違反すると罰金を払うことになる。

⬆信号無視をすると左下の信号標識マークが光って知らせてくれるぞ

### SHOPで買物だ

パトロール中は、ボディショップでの車の性能アップや便利パーツショップでアイテム購入、タレコミ屋で情報を買えるのだ。

ボディショップ

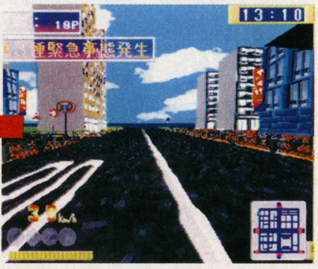
➡レスキューカーを有料修理

## 災害が起これば、最短で現場に着かなければならないレスキューモード

レスキューモードでは、災害現場まで、すばやく到着することが重要になってくる。ドライビングテクニックだけでは難しいぞ。

### 緊急事態発生!!

本部内で待機しているときや、街をパトロールしているときに左画面上に「緊急事態発生」のメッセージが表示される。
これは、仕事の依頼と同じことで、引き受けるか受けないかを選択できる。ただし、断るとレスキュー隊の評判値が下がるぞ。



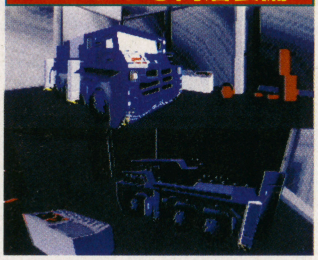

⬆パトロール中に通信が入った。どんな事件が起こったのだろう

➡この画面で上を押すと仕事を引き受けたことになり、下を押すと断るのだ

### 装備を確認しよう

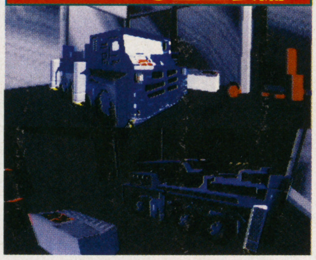
プレイヤーの乗っているレスキューカーの初期装備は、ユニット②の重量装備である。
この装備は、災害に応じて本部で変えることになる。レスキューモード時の画面右上に現在の装備と必要な装備が表示されるぞ。

ユニット①高層装備



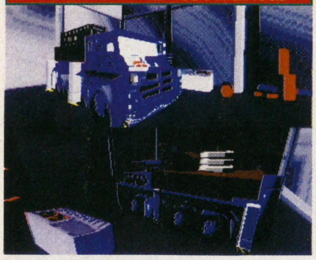
⬆高層ビルの事故などで活躍する

ユニット②重量装備



⬆車の衝突事故などで活躍する

ユニット③消化装備



⬆建築物などの火災で活躍する

### 最も早く目的地へ

レスキュー隊は、災害時にいち早く現場に到着するのが仕事。そのために、支社を建てたり、便利アイテムや車の改造などが必要になってくる。たとえば、便利パーツショップの「ニトロ」を買えば瞬発的な加速ができる。

➡便利アイテム「オペレーター」を使用。右下の矢印で災害地を指示される

### 仕事を途中で断念

レスキューカーの耐久値が0になったり、評判値が0になったり、重大災害のレスキューに失敗するとゲームオーバーになるのだ。

評判： レスキューカーの耐久値 0

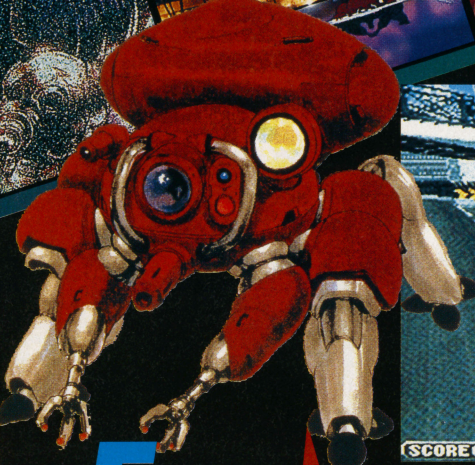
⬆ダメージを受けると黄色のマスが減っていく

## これがウワサの高画質オープニングムービーだ！

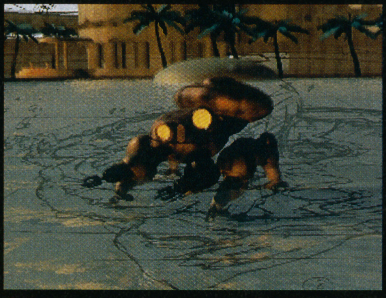
約2分間にセル画を4000枚使用したという、驚異のアニメーション！
草薙素子が電脳空間を通じてフチコマに乗り込む。原作ではあまり見ない珍しいシーン。

## 壁さえも登るフチコマを操り数々の指令を遂行する!!

士郎正宗原作の『攻殻機動隊』。一昨年、押井守監督の手で映画化され、話題になった作品だ。
その同作が3DアクションシューティングとなってPSに登場する。
今作では、マンガ版でのみ活躍しているフチコマを操り、ポリゴンで形成された3D空間のフィールドを疾走し、犯罪者を倒すのだ。



⬇フチコマの攻撃は無制限に撃てるバルカン砲、敵をロックオンするミサイル､大爆発を引き起こすグレネードボムの3種類



⬆AIで動くが、搭乗することも可能

**フチコマ**
**FUCHIKOMA**

人工知能を搭載した多機能汎用タイプのロボット。4本の脚と2本のマニピュレーターを持ち、武器なども搭載可能。

| | |
|---|---|
| シューティング | 攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL |
| | SCE |
| PS | 今夏発売予定 価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定） |

# フチコマの独特のアクション判明！

**タイトル発表後なかなか情報がなかったが、ようやくOPアニメが完成した。今回はその美麗なアニメと、フチコマの壁歩きを初公開する！**

# 攻殻機動隊
# GHOST IN THE SHELL™

# PS緊急特報！ 攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL
## 主役のフチコマはどんな障害も越える

### プレイヤーの操るフチコマが属する公安9課の素性とは？

公安9課は、首相直属の特殊部隊。主な任務は犯罪の芽を捜し出し、除去すること。その9課をまとめているのが荒巻部長。原作での主役の草薙素子は、脳以外はすべて機械のサイボーグだ。

### 荒巻部長の指令を受け凶悪な犯罪者を倒す

ゲームは次の3つのシーンが繰り返されて進んで行く。

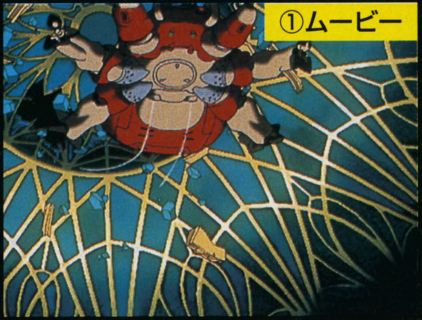
まず美しいアニメでストーリーが語られ、次に公安9課の荒巻部長の指令がミッション画面を通して下される。そのミッション画面に表示された犯罪者たちを、バトルフィールド上で倒すのだ。

**ゲームの流れ**

①ムービー
↓
②ミッション
↓
③バトルフィールド

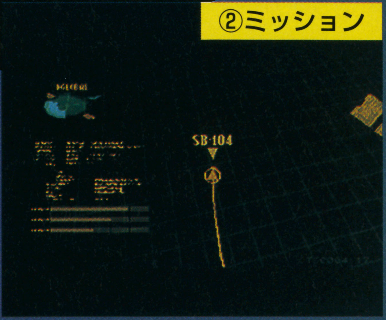
基本はこの流れだが、突発的なイベントや強制イベントが入るかも…？

①ムービー

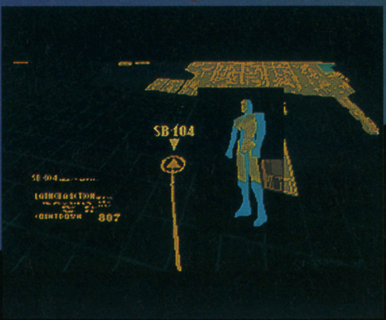


⇨これはオープニングの1コマ。このようなアニメでストーリーが語られる

②ミッション




⇨映画にも出て来たこのようなCGで、荒巻部長から指令が下される




⇨目的地や犯罪者の特徴が、細かく表示される。しっかり頭に叩き込もう

③バトルフィールド

右の円状のゲージは自分のエネルギーと360度のレーダー。その下はボムの残弾数。左はメッセージが流れ、下にはスコアが表示される。中央のゲージの役割は今のところ不明。

⇨フィールドは屋外だけとは限らない

### フチコマはあらゆる障害を乗り越えて戦う

フチコマができるアクションは前後左右の移動や、ジャンプだけではない。フチコマの特徴をもっとも表しているのが、壁に張り付き、登ってしまうという行動だ。

これによりどんな障害物も乗り越えて犯罪者を追跡できるのだ。

⇨ゲーム中ではワイヤーは表示されないが、実際はこのように壁を登る

前方には建物が！

⇧もしもこの建物の上に敵がいたとしたら…

⇧普通だとこれ以上進むことは出来ないが

**壁に張り付き移動するフチコマ！**

自分が何かの虫にでもなったように、垂直の壁に張り付きながら登っていく。ジャンプしてから壁に張り付くこともできるのだ！



©士郎正宗／Sony Computer Entertainment,Inc.／講談社　※ゲーム画面は開発中のものです

# 地獄先生ぬ～べ～ 最新情報!!

## ぬ～べ～や生徒達とリアルタイムな会話ができる

シミュレーション 地獄先生ぬ～べ～
バンダイ
PS 3月発売予定 5800円
メモリーカード対応（2ブロック）

**キャラクタとの新しい関係を提案する新発想デジタルコミュニケーションの会話&戦闘システムを分析する**

## タイミングが決め手となる戦闘システム

プレイヤーが転校生として事件に挑むシミュレーション。今回は妖怪との戦闘はぬ～べ～が行ってプレイヤーが間接的に戦闘へ参加する特殊な戦闘システムを紹介。

### ぬ～べ～の戦いを見てるだけじゃない

主人公たちはぬ～べ～に守られる形になるが、妖怪の注意を引いてスキをつくったり、ぬ～べ～を応援して元気付けたり、ストーリー中で妖怪の苦手なものを手に入れてそれを使うこともできるぞ。

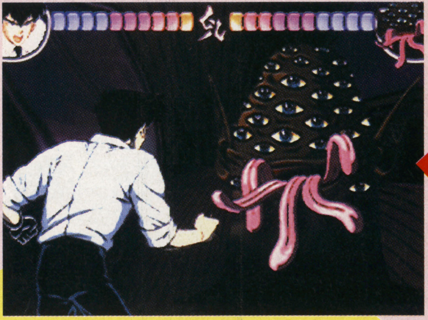
POINT
### 戦いを手助けする

タイミングを見計らってボタンを押せば、いくつかのコマンドを選択できる。コマンドは状況によって変わってくるぞ。

タイミングよくぬ～べ～を支援する

⬆どうってやぬ～べ～を応援するかを選択する

### 戦闘シーンの流れ



➡妖怪「影愚知（かげぐち）」が現れたぞ!! ぬ～べ～は、どう戦うのか!?

⬆苦戦するぬ～べ～に、美樹が作戦を提案

➡生徒たちの協力もあって、見事にぬ～べ～が影愚知を倒した

STORY
### 童守小の七不思議

学校にようやく慣れた頃、主人公の前に「ナナコ」という不思議な少女が現れる。ナナコは主人公に「これからあなたは、七つ以上の不思議な体験をすることになる」と言って消えた…。

⬇主人公はシルエットで表示される

⬆ぬ～べ～クラスの仲間たち。右がスポーツ少年の広、左が発明マニアの晶

➡主人公を不思議な事件に誘い込む、謎の少女「ナナコ」

©真倉／岡野／集英社／テレビ朝日／電通／東映動画／BANDAI

# 地獄先生ぬ〜べ〜 個性的な会話&戦闘システム

## ストーリーの展開を広げる3つの要素

このゲームではデジタルコミュニケーションという、新しい会話システムを取り入れている。プレイヤーがキャラ同士の会話に自由に入り込め、まるでその場にいるかのような感覚が楽しめるのだ。

### 話すタイミングで会話の流れが異なる

プレイヤーはキャラ同士の会話に好きなときに、割り込むことができる。話し掛けるタイミングによって、会話の内容が全く変わる。決まったときにしか聞けない情報や、特殊なイベントが発生することもあるぞ。

2つの顔の向きで、誰と誰が話しているのかが分かる。主人公が話し掛ければこちらを向くぞ。

➡広と郷子が話し込んでいる。どうやら妖怪が出るらしいが…

### 選択肢で変わるストーリーの流れ

ストーリーは基本的に、選択肢を選ぶことで分岐していく。しかし、この選択肢は必ず出てくるというわけではなく、主人公の行動（話し掛けるタイミングや表情）によって変わってくるぞ。

➡広に話しかけると選択肢が現れた。この後の選択でストーリーが変わる

「いってみよう!」を選んだ場合

⬆主人公の賛成で、生徒たちだけで事件を解決することになった

「やめよう!」を選んだ場合

⬆「やめよう」と言ったら、美樹に馬鹿にされた。くやしいかも

### さらに表情コマンドで相手の対応が変わる

選択肢を選ぶときに、「表情コマンド」を一緒に選択することになる。これは、主人公の表情を表すもので、選択肢に組み合わせた表情によって、話し相手のキャラの反応が変わり、会話の結果も異なる。またそれによってキャラが主人公に好意を持ったり、逆に悪印象を持ったりすることもあるので、慎重に選ぼう。

➡ぬ〜べ〜とゆきめの会話。ゆきめがなにやら提案しているが

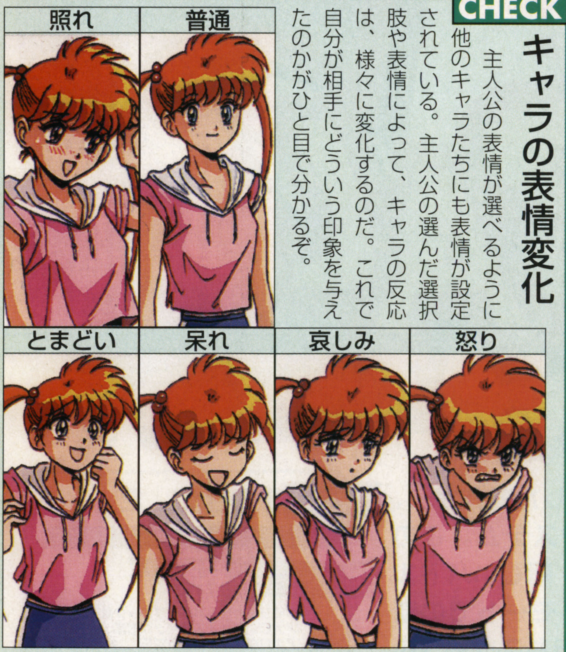
⬆2人の会話に割り込んだところ。四角の部分に表情コマンドが出ている。これで自分の表情を選ぶのだ

⬇主人公の返事に照れながら、完全に2人の世界に入っている、ぬ〜べ〜とゆきめ

CHECK

### キャラの表情変化

主人公の表情が選べるように他のキャラたちにも表情が設定されている。主人公の選んだ選択肢や表情によって、キャラの反応は、様々に変化するのだ。これで自分が相手にどういう印象を与えたのかがひと目で分かるぞ。



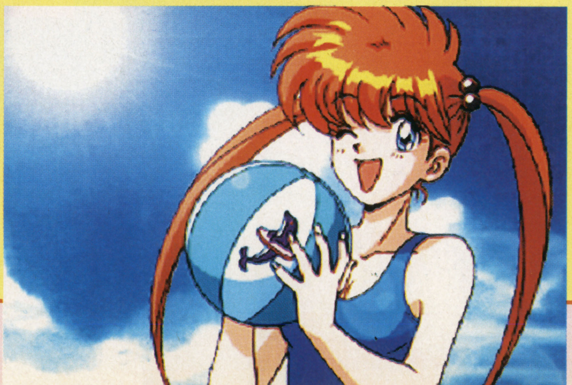

⬆おてんば娘、郷子の表情変化。かなりのバリエーションがある

EVENT

### 好感度が上がると

主人公とキャラたちの間には「好感度」というものが設定されている。これはキャラの主人公に対する印象で、誰と行動を共にするかにも関わってくる。イベントの区切りなどで好感度チェックが表れ、これが高いと、夏と冬に、特別なイベントビジュアルを見ることもできるのだ。

⬇郷子と一緒に海水浴。太陽がまぶしい!!



➡「ボクが作ったのら」と、雪だるまの前で、はしゃぐまこと

# 続々解明！ 今度の大会の姿！

# TOBAL 2

## トバル2

**独特のシステムで人気を博した前作から、さらにパワーアップしたシステム。この詳細が続々と判明！ 今回、新しいバトルシステムに加え、クエストモードでの新機軸を紹介。さらに新キャラもスクープ!!**

| 格闘アクション | TOBAL 2 |
|---|---|
| | スクウェア |
| PS | 今春発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定）<br>アナログジョイスティック対応<br>アナログコントローラ対応<br>同画面対戦可能（2人まで） |

## 新システムに新キャラ発表！進化の度合はハンパじゃない！

これまでの格闘ゲームにはない360度バトルを盛り込み、画期的な攻防を可能にした前作。一層、進化して登場する今作では謎のアニマルキャラや、新キャラも登場し、更なる進化が図られている。

今回は闘士たちのより熱い闘いをいち早くお届けしよう。

前大会参加者

## さらに増えた格闘家 多彩な対戦が可能？

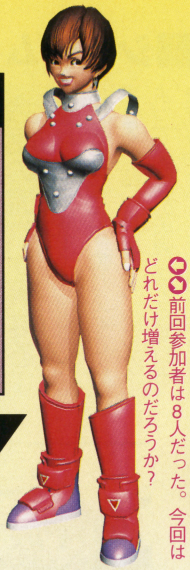
以前紹介した女闘士に加え、また1人新参加者の存在が明らかになった。その名もドクターV。医者である彼のもう一つの顔は屈指の武闘家。格闘スタイルは判明していないが、かれの参加によって、また新しいタイプの闘いが可能になるのだろうか？

### 新キャラ ドクターV

彼は格闘家でもあるが、実は有名な外科医。外見からは想像できない。

今回出場するのは、優勝者に贈られるという「王者の石」が目的。

人間の体に何らかの変化を起こすというその石が医学の発展に役立つと思い、参加を決意した。



### 謎の女闘士

前に紹介した女性格闘家。依然、正体や格闘スタイルは不明だが、新しい闘い方が登場することは確かだ。

前回参加者は8人だった。今回はどれだけ増えるのだろうか？

## ダンジョンに新基軸 屋外のクエストが存在

このシリーズの特徴の一つがクエストモード。これは従来の格闘ゲームにはないRPG的要素を盛り込んだモード。これの舞台になるダンジョンに屋外が登場！ 一層、冒険に幅が出たと言える。

男の道

これでもれっきとしたダンジョンなのである。不安定な足場と霧による視界の悪さが、探求を困難にしている自然の迷宮だ。

これまでダンジョン＝地下迷宮は、当然すべて地下に存在していた

©スクウェア／ドリームファクトリー／バードスタジオ／集英社

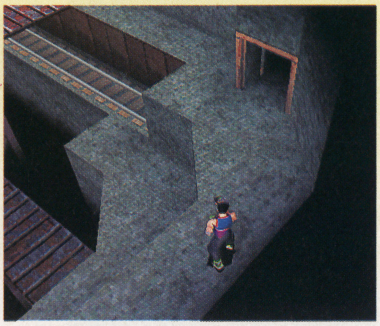
## PS詳細続報！ TOBAL2
# 続々解明！ 新キャラに新システム

## 探究の場は幾多にも。新フィールドはこれ

今作でのクエストモードには地上ステージが存在することはお伝えしたが、この新たなフィールドの情報をゲット。闘士たちは様々な土地を冒険することになるのだが、そのどれもが特徴的で胸躍る探求が期待できそうだ。

**●砂漠**
広大な砂漠に一体、なにが潜むのか？ 砂に埋もれた廃虚が不気味なフィールド。目印が少ない場所なので、迷いそう？

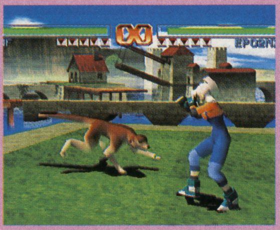
**●遺跡**
岩場にぽっかりと開いた地下への扉。しっかりとした造りの古代遺跡だ。トバル星先住民のものだろうか？ 財宝でも眠ってる!?

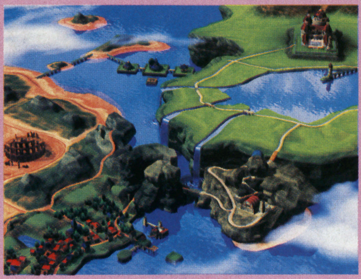


**●廃鉱**
トバル星の特産(?)モルモラン鉱石を採掘していた場所。ダンジョンに見えるが、これはバードビューのフィールドなのだ。

## 惑星すべてが闘技場？

今回のクエストモード及びバトルステージは、惑星全土に及ぶと思われる。広大な惑星を冒険し、対戦者を探していくのだろうか？





⬆⬅惑星全土の地図を見ると、5ヵ所にステージが散らばっている

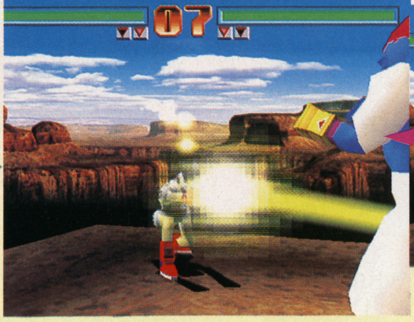
## 派手な闘いを演出 奥義も続々発表！

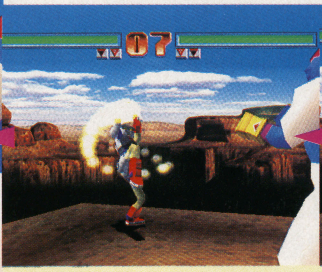
闘いをより激しいものにする新要素である奥義。今回はホムとフエイ、2人の奥義を紹介。師弟関係の2人が使う奥義も飛び道具系だ。以前紹介したものとあわせて考えると、奥義とは飛び道具だけと思われるが、ほかにも種類があるのだろうか？

**●フェイ**
じいさん格闘家の奥義。気の固まりを投げつける技だ。老巧な手練から生まれる技なのだろう。動作的にはあまり速くないように見える。これは奥義の特徴なのだろうか？ 奥義とは、隙の大きい一撃必殺技と思われるが…!?

⬆低速度だが威力は絶大といった感じか？

**●ホム**
ロボットである彼の奥義はエネルギー射出。発射には時間がかかりそうだが、弾速は速そうだ。エネルギーの制限はあるのか？





⬅⬅⬅体を回転させながらエネルギーを集中させ、発射するエネルギー弾。発射前のエネルギー体に、当たり判定はあるのだろうか？

### 師弟でも違う奥義？

この2人は師弟関係だが、違う系統の技を使っている。フェイの技をホムが使うことはないのだろうか？ 奥義を複数持っていたりすると、さらに面白いのだが…

## さらに複雑化した格闘のかけひき！

従来にない複雑な闘いを生んだつかみ動作。ここからのかけひきにも、また新しい要素が今回発覚したのだ！

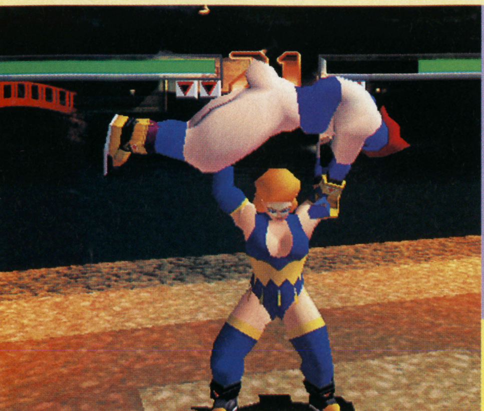
前作にもあった押す、引くという動作は格段に滑らかになり、さらにつかんだ相手を、持ち上げることも可能になったのだ。

### さらにスムーズになって移動

➡押し切ってリングアウトも狙えるほど、スムーズに動かせるようになった

### 持ち上げてからは…

つかんだ相手を頭上に持ち上げる動作。このまま移動してリングの外へ落としてしまうのか？ もちろん抜けることも可能だ。まだ全員使えるかどうかは不明だが、投げ系キャラには似合う技だ。



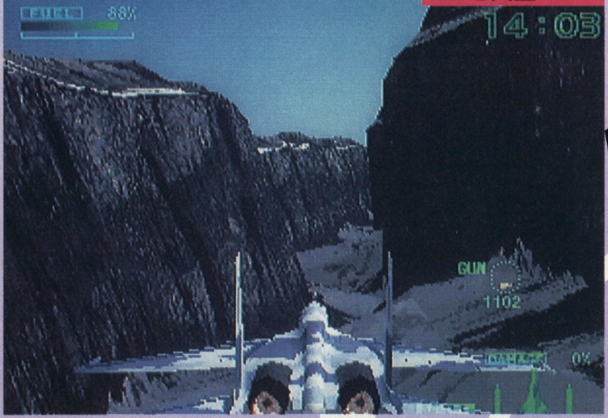
# さらに美麗！　さらに緊迫！
# 進化を遂げた本格ドッグファイト

本格3Dシューティング『エースコンバット』。最近、PSザ・ベストシリーズで再版され好評の作品だ。この2作目の登場は以前お報せしたが、今回その続報が到着した。格段にグレードアップした画面と情報をお届けしよう。

➡実写と見間違うほどのグラフィック。迫力満点の戦闘が期待できる

## 雰囲気あふれる構成

まるで傭兵になった気分になれる本格的なゲーム構成。臨場感たっぷりのハイクオリティ画面と手軽な操縦で、本物のような飛行体験ができる。




## 孤高の戦士への任務
## さらに劇的に変化！

今作でのミッションは、なんと30種以上に及ぶ。森林に隠された敵偽装基地の捜索や離着陸など、様々な作戦が用意される。さらにシナリオには分岐点があり、より奥深く作戦が展開するのだ！

## どんな機体に乗る？

前作に比べ、搭乗できる戦闘機は増加するらしい。各機によって性能の違うものになる。今作は往年の名機も登場する…？

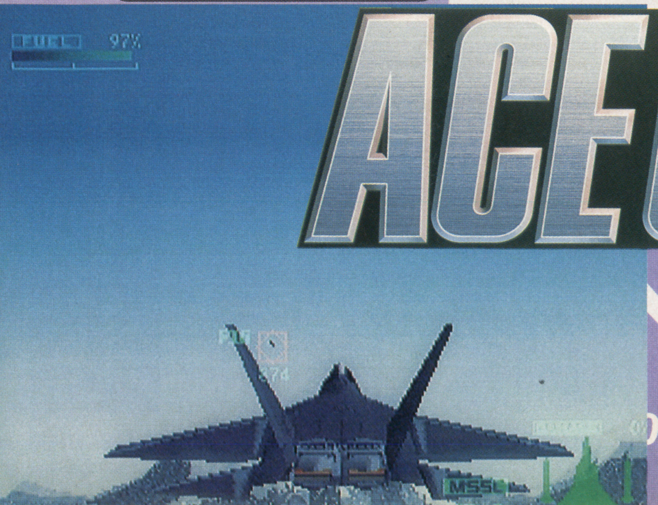
⬆現段階では2機種のみ判明。最新鋭機体以外にどんな機体が？

# 爆音再び！
## 天駆ける鋼鉄の戦士たちのパワーアップぶりをレポート

シューティング **エースコンバット2**
ナムコ
PS 97年発売予定
価格未定
メモリーカード対応（ブロック数未定）
ネジコン対応

**大空の勇士になれる人気3Dシューティング第2作！　革新的な進化を遂げた天空の格闘戦の魅力を報告しよう！**

ACE COMBAT 2

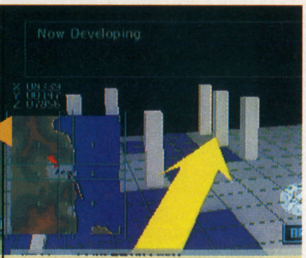



©（株）ナムコ

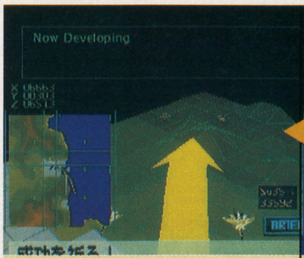
# PS詳細続報！ エースコンバット2 本格ドッグファイトの進化をレポート

## オペレーション参加 緊張の作戦会議だ！

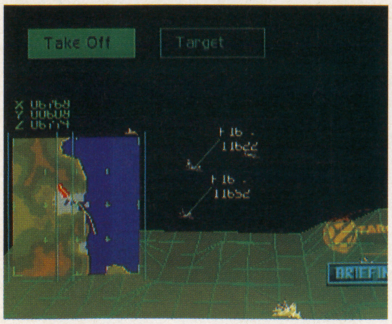
作戦に従事する前に、作戦内容を把握しなければならない。これはフライト前のブリーフィングで確認できる。ここでミッションの提示がされ、それから機体を選んで出撃する。戦場の地形や敵機、目標を説明してくれるので、どう行動するか把握しやすいのだ。



戦場となる地形を把握。作戦実行のルートが表示される



そして目標を確認。これは全敵機の撃墜というミッションだ

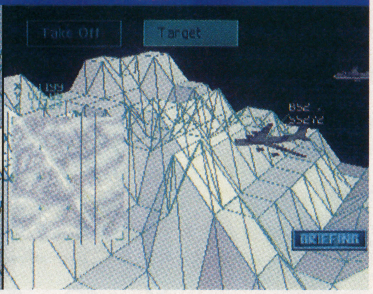


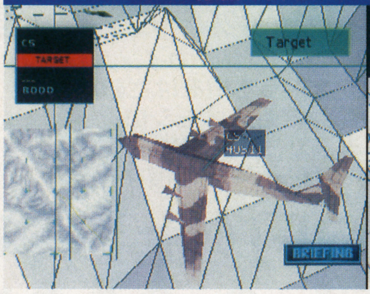
目標敵機の機体数と編隊構成を確認。激しい戦いが予想される？

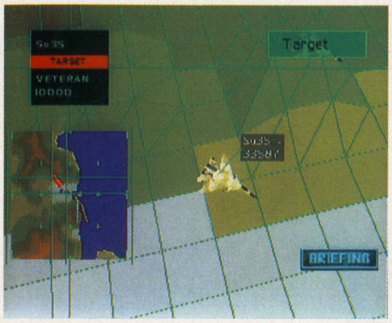
### ●目標敵機のチェック

肝心の作戦目標をはっきりと確認するのが、ターゲットという項目。ここでは敵機の姿をズームアップして、敵編隊の構成や機体の種類などを確認できるのだ。敵機の初期位置もチェックできる。

**敵機の姿をズームアップして確認**



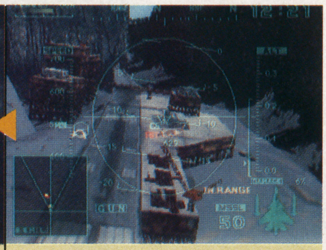



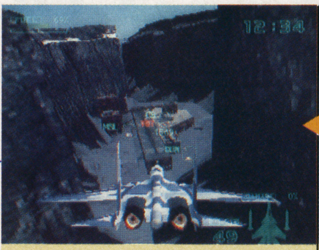



敵機種の確認など、作戦実行上に必要な情報をチェックできる

## 戦場での視野は2種 機体機能も一目瞭然

実際の戦場となる空中では、視点を、コックピット視点と機体後方視点の2種から選べる。機体装備なども見やすく表示される。


コックピット視点。実際に戦闘機に乗っているような気になれる


機体後方視点。広く戦場を見渡せる。自機の姿も見ることができる

## 広い戦場での位置確認

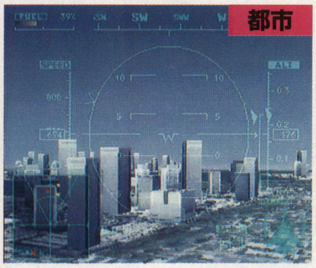
広い戦場では、自機の位置の把握、目標敵機の位置確認などが絶対必要だ。これは2種類のレーダーで行なうのだ。

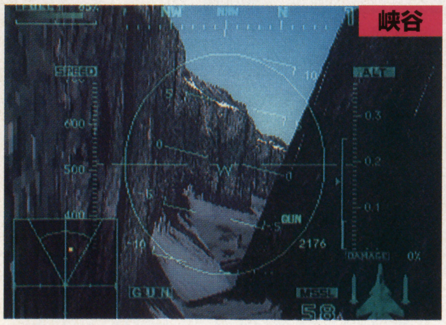
目標敵機の位置を把握できるレーダー。自機からの方向と距離が分かる

戦場の地形と照らし合わせた表示。自機の位置の確認ができる

## いざ戦いへの舞台へ！ 幾多の戦場をフライト

作戦の種類が増えたということは、フライトする場所も増えたということ。幾多の戦場は、リアルなグラフィックで描かれる。超美麗画面でドッグファイトの緊張感を再現しているのだ。さらに今作は雲上での戦闘もある！

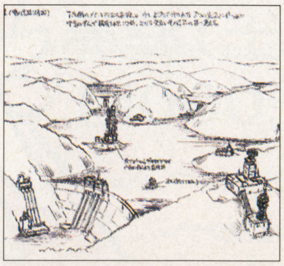


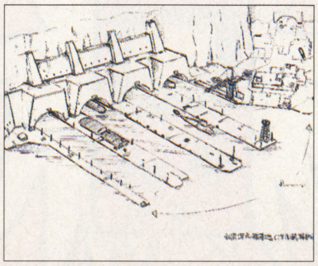



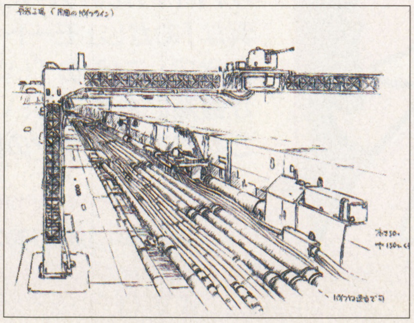
多彩な戦場を飛ぶことになる。グラフィック技術の進歩でここまで綺麗な戦場が描き出された。夕暮れや闇夜、朝もやなどの表現もされる

### ●さらに公開、未発表の戦場

さらに今回、開発中の戦場設定画を入手。細かい設定がなされているのを見ると、本当に多種多様な戦場があることが分かる。この舞台で、どのようなミッションが繰り広げられるのであろうか？






本当に細かいところまで設定されている原画。この綿密な設定があるから、美しい背景グラフィックが生まれてくるのだろう

**テイクオフはいつになる？**

Nintendo
GAME BOY
カービィのきらきらきっず
KIRAKIRA KIDS
TM
カンタン！チョーオモシロ！
カービィのパズルゲームが新登場！
操作はカンタン!リック、カイン、クーの
3匹の仲間を使って星をはさむだけ!
連鎖はチョーオモシロ!
みるみるうちにドコドコ連鎖!
かわいいカービィが応援するぞ!
1月25日(土)発売
メーカー希望小売価格(税別) 3,000円
対戦型
1人でも遊べます
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイで、あざやかカラー
★アクションパズルゲーム
バックアップ機能付
©1997 HAL LABORATORY INC. / Nintendo
GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY
なつかしいのに、あたらしい。
GAME BOY
ゲームボーイギャラリー
GAMEBOY GALLERY
マンホール
オイルパニック
オクトパス
ファイア
2月1日(土)発売
メーカー希望小売価格(税別) 3,000円
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイで、あざやかカラー
アクションゲーム
バックアップ機能付
80年代、一世を風靡したG&W(ゲームウォッチ)の名作4本がゲームボーイでリバイバル。オリジナルに忠実な「むかし」モードはもちろん、現代アレンジの「いま」モードが最高におもしろい！
これがアクションの原点だ！
©1980,1981,1982,1983,1997 Nintendo
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)376-3355 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647 大阪支店 TEL.(06)376-5970 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-2038 札幌営業所 TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ 「http://www.nintendo.co.jp」
※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。

97年春発売予定/予価5,800円(税抜)

画面は開発中のものです。

Soft Office　PLAY SYSTEM

株式会社ソフトオフィス
神戸市中央区御幸通り6丁目1番12号三宮ビル東館6F
TEL(078)265-6500 FAX(078)265-6600
URL　http://www.softoffice.co.jp/

©Soft Office 1995.1997 ©PLAYSYSTEM

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

イラスト／赤井孝美

店頭にて初回購入特典として『プリメ』オリジナルポスターさし上げます。※数に限りがありますので、なくなり次第終了とさせていただきます。ご了承ください。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES Inc.

商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ™

PlayStation
99%の愛情と1%の幸運で、その夢はかなう。
PRINCESS MAKER
FAERY TALES COME TRUE
1月24日発売
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
標準価格／¥5,800（税抜） SCPS 10032
ジャンル／育成シミュレーション

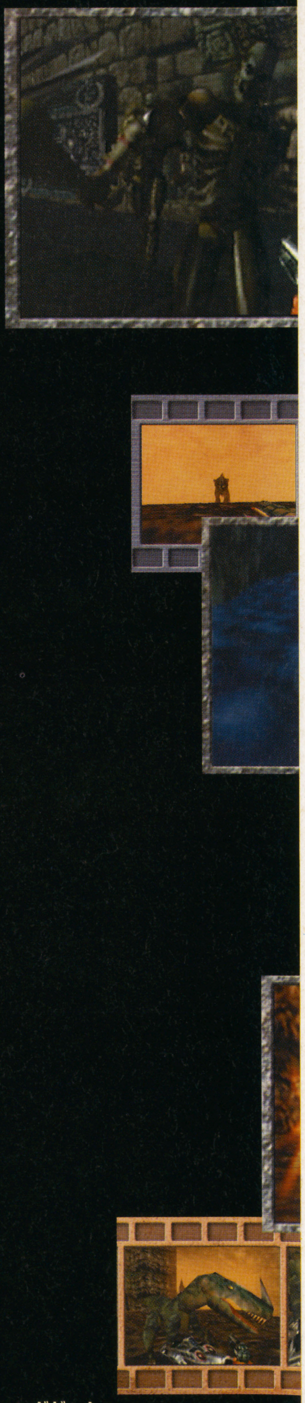
GAMEが 想像を 越えた…
THE WORLD
視野３６０°の広大な3D疑似空間が可能にするリアルアドベンチャー体験！
THE WEAPONS
多彩な武器兵器、破壊的なエフェクトと質感たっぷりの
サウンドが演出するリアルシューティング体験！
1997年 3月 正義は 武装する
THE MONSTERS
各モンスター独自の思考パターン、最先端CGモデリングと
緻密なアニメーションが展開するリアルバトル体験！
ACCLAIM JAPAN LTD.
http://www.acclaim-jp.com
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.LICENCED BY NINTENDO.
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

NINTENDO64

# テュロック

## 時空を駆ける野性児

INTERACTIVE SHOOTING



### THE STORY

古代と未来が融合する時空の狭間。
破界神の目覚めと共に人類は滅亡を迎える。
その時、あなたの正義が試される。

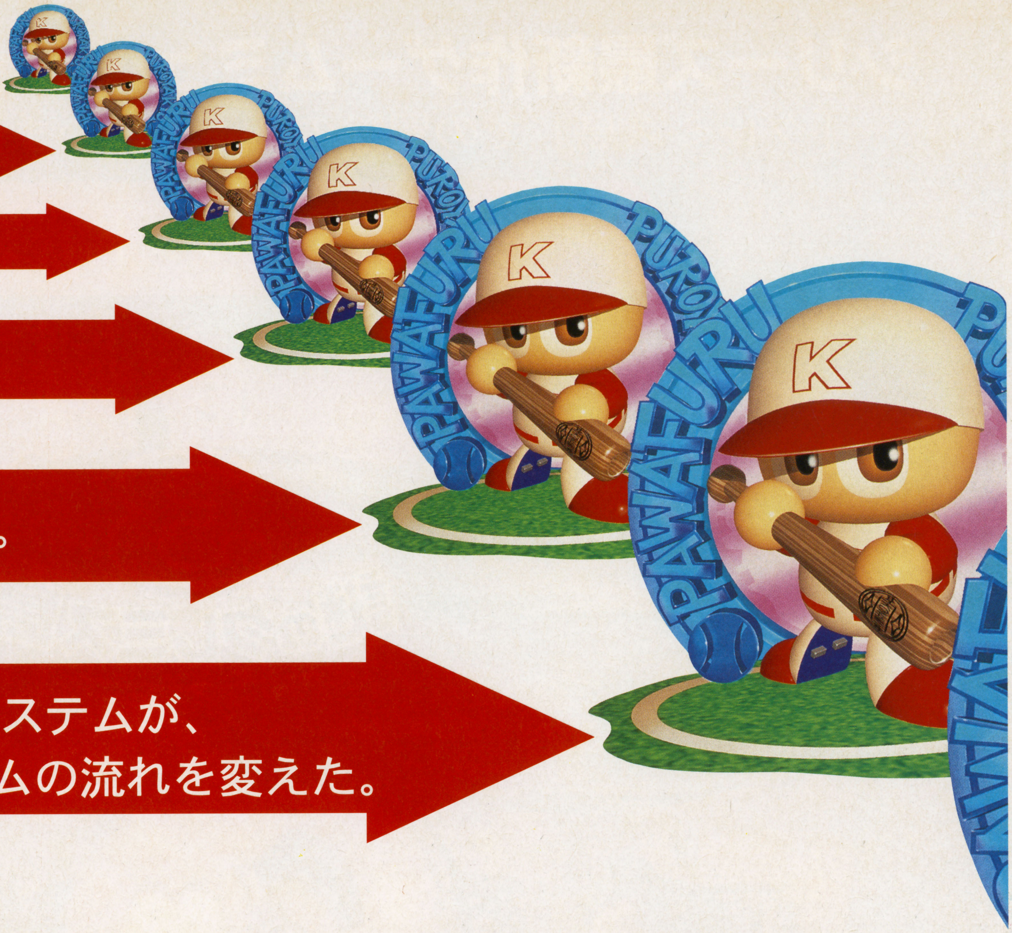
- ●3Dスティックが可能にしたスーパーパノラミックビュー
- ●N64が可能にした高品質CGアニメーションアート
- ●走る、泳ぐ、登る、跳ぶ、打つ等自由度の高いアクション性
- ●8つの時空ゲートの向こうに広がるスペクタクル冒険ワールド
- ●恐竜、ロボット、エイリアンビースト等個性豊かで多彩なモンスター
- ●聴覚、視覚、種類、凶暴性等のパラメーターで行動が変わるエネミー
- ●瞬時に位置確認ができるリアルタイムマッピングシステム
- ●ベストタイムが競えるサバイバルコース
- ●数々のイベントを飾るリアルタイムムービー
- ●350以上のパーツによって武装、能力等が変化する破界軍団
- ●全世界のユーザーが待っていた限界知らずの超大型インタラクティブ・シューティングゲーム

KONAMI

いくぜっ、パワプロ！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573 営業時間：月曜日〜金曜日（祝日を除く）午前10:30〜12:00／午後1:00〜5:00 ※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03（3436）2277 大阪 06（455）0477 毎月第2・4月曜内容一新!! ■インターネット情報サービス／ホームページアドレス http://www.konami.co.jp



1994年、衝撃のデビュー。

実況の臨場感と新しいシステムが、
プロ野球ゲームの流れを変えた。

1996年、新人選手を育成する
サクセスモードが大好評。

そして、1997年3月、最新データ搭載で

**「実況パワフルプロ野球3'97春」登場！** 予価6,800円（税別

(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認/© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

コナミ株式会社 | 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1　東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所／高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

# シリーズ最新作ゲームミュージックCD登場！！

「クレミス島」での冒険の数々が、いま再びよみがえる･･･。

**オリジナルサウンドトラック**

**好評発売中！**

## 「スーパードンキーコング　3」
謎のクレミス島

オリジナル音源全40曲完全収録盤【2枚組】

**¥3,500**(税込)　TKCA-71091

TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS

CD発売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ　TEL:03-5470-8381

T

# NEWS

## 「香港返還」体験ツアープレゼント

**クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン　開催中～4月30日　ソニー・ミュージックエンタテインメント**

ついに、『クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～』の発売が決定した（2月28日、7800円）。

その報告がてら、発売元のソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）から、チャイナドレス姿のクーロンギャル（？）が、おみやげ持参で編集部に乱入してきたぞ。

■気になるストーリーは

陰の世界に存在する九龍城が、陽の世界に現れた。風水の無い九龍城の世界が崩壊してしまう。プレイヤーは九龍城に風水を起こそうと潜入するが…

■誰でも参加できる！

SMEでは、『クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～』の発売を記念して、クイズに答えるだけの、誰でも参加できるオープン懸賞を企画。その目玉商品は、なんと香港返還の日、7月1日を挟んだ香港旅行！

⇧独特の雰囲気が君を虜にするゲームだ

〈問題〉『クー○ンズ・ゲート』この空いている○に、ピタッと当てはまる文字を入れよう。

■豪華な賞品とは

特賞、香港返還4泊5日の旅（6月28日、成田出発）を1組2名。九龍賞、「クーロンズ・ゲート」特製スカジャンを50名。ネット賞、「クーロンズ・ゲート」特製テレホンカードを100名。

●応募方法

官製ハガキに、クイズの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、

〒150　東京都渋谷区渋谷1-11-12　渋谷諸戸ビル3F　（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント「クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン」係まで。

※4月30日当日消印有効。当選者には直接、賞品が発送されます。

なお、特賞の場合、航空券及び宿泊費以外の費用、税金等は当選者の負担となります。

⇧チャイナドレス姿で来てくれた

## 娯楽の殿堂プレゼント!!

**きんぐすふぃーるどの本「娯楽の殿堂」SPECIALプレゼント　フロム・ソフトウェア**

フロム・ソフトウェアのオフィシャルFAXサービス「KING'S FILE」が昨年末に創刊1周年を迎えた。これを記念して、「KING'S FILE」のワン・コーナーである「娯楽の殿堂」を一冊にまとめた「娯楽の殿堂SPECIAL」という本が発行された。このコーナーはその名の通り、デザイナーによる娯楽のページで、内容は4コママンガが中心だ。

⇧表紙はシックだが…

同社の人気ソフト『キングスフィールド』シリーズとはまた違った一面が見られるとのことで、FAXサービスのユーザーにも大好評。それを一冊にまとめた「SPECIAL」は、貴重なプレミアブックだろう。

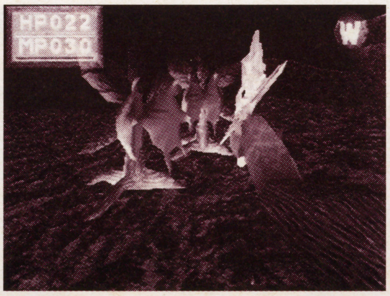
■登録ユーザー以外にもチャンスが

今なら、500部限定というこの本が、FAXサービス登録ユーザー以外でも手に入れられる。価格は無料だが、送料は自己負担になる。

●応募方法

郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、（同社登録ユーザーの方は登録ナンバー）を記入したメモと本の送料270円分の切手を同封のうえ、下記の住所へ。なお、数に限りがあるため、なくなり次第終了となる。その場合は切手が返却される。

〒163-14　東京オペラシティ郵便局　私書箱第2506号　（株）フロム・ソフトウェア「娯楽SPECIAL」係まで。




⇧すべてがポリゴンで描かれた正統派RPG

## 登場直前の『鉄拳3』を体験

**「ナムコ」新製品展示会　1月9日　ナムコ**

1月9日、東京流通センターのアールンホールにて、ナムコの新製品展示会が開催された。

■出展された機種

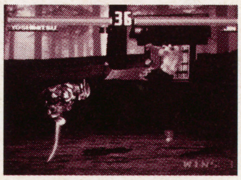
今回、出展された新製品は、アーケードマシンが主体。人気爆発中のシールプリント機『Cellage・セラージュ』（製造発売元、ユージン）の新フレームや、『アルペンレーサー2 コンパクト』など、話題の機械が多く展示されていた。

そして、最も注目を集めていたのが、『鉄拳3』だ。

■さらにグレードアップ

前作より19年後という時代設定から、歳をとった姿で描かれたおなじみのキャラクタや、旧キャラの子供たちが登場するなど、キャラクタ作りから新しさをアピールしている。

また、横移動が任意にできるシステムの採用で、奥の深い攻防が展開する。そのほか、手の開閉や布地の動きまで、最新のCGでリアルに表現されている。



⇦これが『鉄拳3』のゲーム画面だ

■『鉄拳3』を体験!!

キャラクタの動きや技など、格段に滑らかで美しくなっている。また、横移動で攻撃をかわされることが多く、連続攻撃が激しい『鉄拳』だけに、かわされた後の、心臓に悪い一瞬の空白を何度も体験した。前作の何倍もの緊張と興奮を味わえるぞ。

新しく導入されたシステムなどが目白押しの『鉄拳3』、アーケードには2月頃に登場する予定だ。

⇧『鉄拳3』の前は黒山の人だかりだった



©Sony Music Entertainment・FROM SOFTWARE・NAMCO

# 「恐怖」のPHSプレゼント

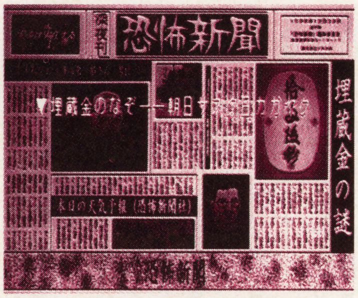
**『恐怖新聞』ロゴ入りPHSプレゼント ～4月1日 ユタカ**

怖いゲームのファンの皆様、恐怖マンガの第一人者、つのだじろう氏原作のプレイステーション用ソフト『恐怖新聞』（発売中・5800円）は手に入れたかな？ 霊障が起きないよう、お祓いも済ませたという本格派ホラーアドベンチャーだ。

この発売を記念して、開発元のユタカが『恐怖新聞』のロゴ入りPHSのプレゼントキャンペーンを実施。

●キャンペーン応募方法

まず発売中のソフトを購入し、同封されたお祓い済みシールの一部を切り取り、官製ハガキに貼って下記へ送ろう。抽選でなんと666人にPHSが当たるのだ！ このチャンスを見逃す手はないぞ。夜、このPHSからコワ～イ声が…ということもあったりして。住所、氏名、年齢、性別、職業（学年）を記入のうえ、〒115 東京都北区赤羽2-51-3 ニチメンテレコム（株）「PS恐怖新聞PHSプレゼント係」まで。締め切りは4月1日消印有効。なお、PHSの加入料は自己負担になるので、ご注意を。




⬆これが『恐怖新聞』のゲーム画面だ

# 予約者全員にプレゼント！

**FFⅦ限定ガイドブック大幅増刷 デジキューブ**

発売まで1週間となったプレイステーション用ソフト、『ファイナルファンタジーⅦ』（1月31日発売・6800円）。下記のコンビニエンス・ストア（以下コンビニ）で、このソフトを予約すると、先着77万人に限定版ガイドブックがプレゼントされる予定だった。しかし、今年に入ってからも予約が殺到、1日に2～3万本も予約されるという驚くべき状況になっている。

そこで、先着77万人の予約者だけだったところが、なんと予約者全員にプレゼントされることになった！

■各店予約締切り日

1月25日・サークルケイ
1月26日・四国スパー
1月27日・サンクス
1月28日・セブンイレブンジャパン
1月29日・ファミリーマート

予約締め切り日までは、もう日数がないので、予約がまだの人は急いでコンビニに行こう。

■『ブシドーブレード』にも注目

コンビニ独占販売プレイステーション用ソフト『ブシドーブレード』（3月14日発売・5800円）も、右記のコンビニでの予約者全員に、限定ガイドブックがプレゼントされる。予約受け付けは2月1日から。

⬅FFⅦの限定ガイドブック

# CD

## 格闘だけじゃないカプコンの魅力!!

**QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡／スーパーパズルファイターⅡX**

**カプコンゲームサウンドトラック 発売中 3200円（込） ビクターエンタテインメント**

カプコンというと、格闘ゲームやアクションゲームが有名だが、もちろんその他のゲームもたくさん世に出している。そんな中でも、特に最近注目を集めている2つのゲームのサントラ盤が、ついに2枚組のアルバムになって登場！

■美少女クイズはテーマ曲中心

まず1枚目のCDには、『QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡』のゲームミュージックを37曲と、ボイスや効果音を1トラック収録。恋愛クイズゲームであるため、キャラクタのテーマ曲やイベント曲が豊富に収録されているほか、女の子たちの可愛らしい声も楽しめるぞ。

■コミカルパズルはボイスたっぷり

そして2枚目には、『スーパーパズルファイターⅡX』のゲームミュージックを23曲と、ボイスを2トラック収録。リュウやモリガンのステージ曲は、それぞれ『ストZERO』や『ヴァンパイアハンター』などの曲をアレンジしたもの。これだけでも十分楽しめるが、連鎖の時に喋るボイスをすべて収録していることに注目したい。連鎖できなくて、ボイスの続きが気になった人は必聴だ。

## 今週のPick UP!

### 超人学園ゴウカイザー－THE VOLTAGE FIGHTERS－

桜井智、冬馬由美ほか

**発売中**
**バンダイ・ミュージックエンタテインメント**
**3000円（込）**

2月下旬にプレイステーション用ソフトで発売予定の『超人学園ゴウカイザー』。このOVA作品のサントラとボーカル曲を収録している。サントラは伊藤ヨシユキ氏の作曲だ！

### B'TX★BEST

フェンス オブ ディフェンス、BLUE BOYほか

**1月25日**
**ポリグラム**
**3000円（込）**

昨年TBS系で放送されたアニメ『B'TX』のオープニング曲やイメージ曲を12曲収録したベストアルバム。ボーカル曲はもちろん、千住明作曲のイメージ曲も聴き応えあるぞ！

### 金月真美のStory Telling

金月真美／コナミレーベル

**発売中**
**キングレコード**
**2800円（込）**

『ときめきメモリアル』の藤崎詩織役などでおなじみの金月真美さんが、シナリオや構成、さらにはキャスティングまで、すべてをプロデュースしたドラマを6話収録したアルバム。

©秦企画／秋田書店／YUTAKA

# Weekly Information

# PRESENT

## 非売品のオリジナルテレカを狙え

**オリジナルテレカ　アトラス／リバーヒルソフト**

最近のゲームは、ソフト本体だけでなくさまざまな周辺グッズも魅力たっぷり。今回は、そんなゲームグッズの定番とも言えるオリジナルテレカをプレゼント！

■いまどきのバンパイア
花嫁を捜すバンパイアが主人公という、アトラスの一風変わった恋愛シミュレーションゲーム。このゲームのテレカを2名の方に。

■ガレオス
制限時間内にボスを捜して倒さなくてはいけない、アトラスの3Dシューティングゲーム。こちらを3名の方に。

■女神異聞録～ペルソナ～
アトラスの大人気RPG『女神転生』シリーズ、プレイステーション用最新作のテレカは2名の方に。

■伝説のオウガバトル
セガサターンに移植された、リバーヒルソフトの、人気RPGシミュレーションゲーム『伝説のオウガバトル』のテレカは3名の方に。

■タクティクスオウガ
『伝説のオウガバトル』に続き、こちらもセガサターンに移植されて大人気の『タクティクスオウガ』のテレカをリバーヒルソフトから3名の方に。

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。
※1月31日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

⇧3Dシューティングゲーム、ガレオス

⇧高河ゆんがキャラを描いた、いまどきのバンパイア

⇧女神シリーズ最新作、女神異聞録～ペルソナ～

⇨セガサターン版も大人気、伝説のオウガバトル

⇨こちらも大人気、タクティクスオウガ

# BOOK

## より速く走るために読む!!

**レイジレーサー　ナムコ公式ガイドブック　発売中　ナムコ　950円**

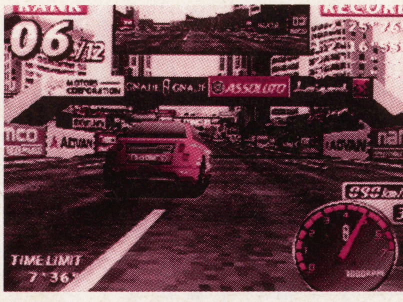
本格派レースゲームとして登場した『レイジレーサー』。グランプリを獲得するためには、テクニックだけでなく、コースに適切な車を購入したり、チューンナップを行ったりする必要がある。かなり凝ったゲームなのだ。

とにかくデータが重要となる『レイジレーサー』に、待望の攻略本が登場。それも、ナムコが直接企画編集を行った、本格的な公式ガイドブックなのだ。

■攻略はコースポイントだけじゃない
各コースをポイントごとに解説するなどの基本的なことはもちろん、コースごとに適切な車の選び方や、各車ごとのコース攻め方など、とにかく細かく指導している。

また、各車の詳細なデータなどはもちろん、チームロゴ・デザイン講座まで掲載。『レイジレーサー』を隅々まで楽しめるぞ。

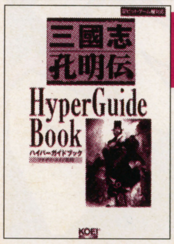
ところで、この本は普通の書店では手に入らない。プレイステーションを取り扱っている小売店や量販店で販売されるので注意してくれ。


⇧目の前のライバルを追い抜け!!

## 今週のPick UP!

### 三國志孔明伝ハイパーガイドブック

フクザワ・エイジ




1月30日
光栄
1200円（込）

プレイステーションに登場した『三國志孔明伝』のガイドブック。ゲーム攻略に必要なアイテムの紹介や、各戦場マップの攻略法だけじゃなく、主人公、諸葛孔明の人物像がわかる伝記なども掲載。史実を知らない人も必読の1冊だ。

### マリオカート64のすべて

64編集部

発売中
宝島社
700円（込）

コミカルなキャラクタが走り回る『マリオカート64』の攻略本。各コースの紹介はもちろん、対戦モードやタイムアタックモードの攻略法、さらにアイテムの使い方までやさしく紹介されている。この1冊があれば、さらにタイムを縮められるぞ。

### ファイナルファンタジーVII　公式設定資料集

アスペクト

発売中
アスキー
980円（込）

いよいよ1月31日にスクウェアから発売される『ファイナルファンタジーVII』のキャラクタ設定と世界設定を掲載した、スクウェア公式設定資料集。ゲームを始める前に、世界観をしっかり把握しておくと、ゲーム本編がより楽しくなるぞ！

©NAMCO

# VIDEO

## 次はビデオで大活躍！

ありす インサイバーランド～DIVE!サイバー・デビュー！　1月25日　ワーナーヴィジョン・ジャパン　5974円（込）

千葉麗子さんがプロデュースしたことでも知られている美少女ゲーム『ありす インサイバーランド』。とにかくアニメパートに力を入れたゲームとして人気を集め、ラジオドラマも好評。ファンとしてはそろそろ本格的なアニメが見てみたい…と思っていたら、ついにOVAが登場することになったぞ。

■全2話のアナザーストーリー

私立ミスカトニック学園に通う普通の中学2年生、ありす、麗奈、樹莉の3人が、コンピュータネットワークシステム「サイバーランド」内で暴れ回るテロリストを相手に大活躍する…というのはゲーム本編と同じだが、OVAはゲーム本編よりも前の話、つまりアナザーストーリーになっているのだ。ゲームをプレイした人はもちろん、ストーリーがゲーム前の話なので、あえてOVAを見てからゲームをプレイというのも、楽しみ方の一つだろう。

■キャストもスタッフも豪華

気になるキャスティングは、当然ゲームと同じく、主人公「ありす」には浅田葉子さん、「麗奈」役は荒木香恵さん、「樹莉」役は宮村優子さんを起用。ほかに、「ルシア」役に井上喜久子さん、「子俣」役に中田和宏さんなど、非常に豪華なキャスティングとなっている。

さらに、製作スタッフも豪華。代表作として「アミテージ・ザ・サード」などで知られている小中千昭さんを脚本に迎え、あの「エヴァンゲリオン」や「ラムネ&40」を手掛けた3人のスタッフをそれぞれ演出、作画監督、メカデザインに起用している。ただゲームをアニメ化したというだけでなく、本格的なアニメを作り出そうとしている意気込みがうかがえる。

全2巻で各30分（2巻目は発売日未定）。ありすたちの活躍をファンは見逃すな！

今週のPick UP!

## きまぐれオレンジ・ロード VOL. 1～12

2月1日（再発）
バップ
各3914円（込）

1988年に日本テレビ系で放送されたTVアニメ『きまぐれオレンジロード』の全48話を12巻に分けて収録したビデオを、3914円（込）という手に入れやすい価格で再リリース。主人公・春日恭介と、ヒロイン・鮎川まどか、檜山ひかるの淡い三角関係を、再び見届けるのはいかが？

## 杉本清のサラブレッド紀行2

発売中
ポニーキャニオン
4635円（込）

競馬ファンにはおなじみの、競馬実況中継のアナウンサーとして有名な杉本清さんが、かつての名馬たちを訪ねて北海道へ。レースだけではわからない、競馬の魅力を杉本アナとともにたっぷりと楽しめるビデオとして、人気があるタイトルの第2弾だ。ファンにはたまらない作品である。

## 新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ROUND5 BURNING!!

2月1日
バップ
4944円（込）

近未来のレースを舞台にした『サイバーフォーミュラSAGA』の第5巻。ドライブ中に突然視界に異常をきたした主人公ハヤト。そして同じ症状に襲われて事故を起こした加賀。2人の共通した原因と思われるドリンクを調べたヒロイン・あすかは、恐るべき事実を知ることになるのだが…。

# CINEMA

## 本当の知性、そして本当の愛とは…

フェノミナン　公開中　ブエナビスタインターナショナル配給

**監督ジョン・タートルトーブ、脚本ジェラルド・ディペゴ、出演ジョン・トラボルタ、カイラ・セジウィック、フォレスト・ウィテカーほか**

「クール・ランニング」や「あなたが寝てる間に…」などで知られているジョン・タートルトーブ監督が、主演に「サタデー・ナイト・フィーバー」や「ベイビー・トーク」シリーズで有名なジョン・トラボルタを招いて製作された「フェノミナン」。全米の涙を誘ったこのラブストーリーが、とうとう日本でも公開される。

一般的には冷たくシニカルに描かれやすい「天才」を、やさしく、温かい人に描いているという点で、すでにほかの映画との違いを見せているのだが、ラブストーリーとして重要な愛を語るシーンなども、臭くならずに自然に描かれている点にも注目して欲しい。特に、監督お気に入りの、ヒロインが主人公の髭を剃るシーンなどは必見。このシーンはセリフ無しにもかかわらず、2人の愛が深く表現されている。

■「知性」を得た男の愛とは？

ジョージはある日突然、「知性」という素晴らしい才能に目覚める。わずか20分で外国語をマスターしたり、自然の中からさまざまな生命の脈動を感じ取ることさえ出来るようになり、過去の痛手から心を閉ざしてしまったレイスと真実の愛をはぐくむようになる。ところが、天才ゆえに自分の死期を知ってしまうジョージ。はたして、この事実をどう乗り越えるのか？

12／27発売号アンケート当選者

●レイストーム(PS)
栃木県／三井紀子　静岡県／加茂典章
奈良県／荻野正志　高知県／松崎正明
沖縄県／村上篤志
●リアルバウト餓狼伝説(PS)
新潟県／岡村俊英　埼玉県／入江卓也
東京都／矢野亜紀生　京都府／清水恵子
和歌山県／青木知子
●ファンキーヘッドボクサーズ(SS)
岩手県／斎藤倫徳　千葉県／小谷崇浩
東京都／玉ノ井茜　富山県／坂ゆきひろ
鹿児島県／知識啓太
●天外魔境　第四の黙示録(SS)
埼玉県／和田信利　岐阜県／河合孝浩
愛知県／広瀬 文　京都府／中島文博
鹿児島県／篠原久美子
●ドラゴンナイト4(SFC)
山形県／石川妙子　東京都／小田直彦
大阪府／川上智弘　岡山県／塚本佐知子
熊本県／池田憲明
●サムライスピリッツ天草降臨(NGCD)
北海道／加藤尚一　神奈川県／神田知樹
三重県／中西貴子　大阪府／衣笠友記
広島県／名和大輔
（敬称略）

©Touchstone　Pictures

**●担当者紹介●**

マモー：ストーブリーグのこの季節、スポーツニュースが少なくてちとさびしい。ウインタースポーツはあんまり興味ないし、競馬やんないし。早く暖かくなれ。

影ロー：4年近く使ってきたシャーペンをなくした。あれじゃないと字を書く気がおきない。ピンチ。とか思ってたらいきなり見つかった。まじでもう離さないぞ。

ポン助：実家に帰ったら懐かしいファミコンカセットが山のように出てきた。めちゃくちゃ燃えた。

# えーなんだー、もう1月終わり？ 歳をとってくると、なんだか 時が経つのが早いですのー

# FMW ファミマガウィークリー 投稿バトルロイヤル FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

ポン助「どうすか?」
影ロー「どうすかって、例のあれですか?」
ポ「そう、あれあれ」
影「今週ほとんどできなくて、タイム伸びてないっすよ。体調悪いし」
ポ「ワシはね、もうクッパと心中することに決めましたから」
影「ワリオのほうがいいんじゃないんすか?」
ポ「いや、クッパ、クッパ」
影「じゃあ、来週は必ずタイム勝負しますからね」
ポ「ほいほい」
影「なんかほんとに年末年始忙しくて、『新スーパーロボット大戦』も1回しかクリアしてないっすよ」
ポ「もうあれが出るしね? あれあれ。予約してんの? 影さん」
影「もちろんす、サークルKで」
ポ「何でサークルKなんだろう、この人は」
影「いいじゃないすか」
ポ「えー、わざわざサークルKってことは、なんです? レジにきれいなバイトのコでもいるんじゃないんですか? オーラオーラ」
影「そんなんじゃないっす!」
ポ「何で耳、赤くなるんです?」
影「持病っす」
ポ「そんな持病なんてないない。淡い恋ってやつですか? まあワシは『ワイルドアームズ』をじっくりやり込んで、その後でいいっすわ」
マモー「誰が痔なんだ? あん?」
ポ「また、そんなに都合のいい聞き間違いして。どうもおはようございます」
マ「仕事しとるか!? オマエら」
ポ「へいへい」
マ「そんな返事はない!」
影「ち、ちょっと井戸に水汲みにいってくるっす!」
マ「おいおい、どこいくんだよ? 井戸ってなんだってーの」
ポ「ウブなんですよ、ウブ」
マ「何だウブって、プレイステーションの新しいゲーム名か」
ポ「そうそう」
マ「いいかげんなことというな」

## 今週の喜怒哀楽 1点

今年のお年玉は3千円だ！ 去年から3千円アップだ！ ワーイ…。（兵庫県／MD） 影「おー、すごい上がり幅。野球とかの年俸風にいうと、何%アップになるんすかね？ …（思考中）ありゃ?」マ「超ド級たわけ者。0には、何をかけても0だろうが」影「あ、そうか。ようするに、めちゃ金額上がったんすね」ポ「我々はお年玉あげる立場ですから、金額の相場って気になりますよねぇ…」マ「なるなる」

## フリーなトーク 2点

マ「さあ、じゃあぼちぼち文字を書きましょう」

**みゆきのお母さんとか、のりりさんとか、チー介のママさんとか、FMWは人妻が多いですよね、人妻が。グヘェグヘェ。人妻でお母さんということは、もうしちゃたんですよね。ハァー（ため息）。やだなー、マモーさん。結婚のことですよ。グヘヘェ。**
**（長野県／S指定）**

ポ「ほんと、このS指定というヤツはエロチックなヤツだな。もうちょっとお上品なエロにしなさいよ、んとに」
マ「確かに人妻様からのお便りは多いかな」
影「うぃ」
マ「何がうぃ、だ」
ポ「お子様がWEEKLY読んでて、お母さんも読んでてということでしょうか?」
マ「いや、お母さんもドンドンゲームするんだよ、このご時勢」
ポ（このご時勢って、あんたそりゃ古いよ言い回しが）
マ「何かいったか!?」
影「奥様、これからもよろしくお願いいたします」
ポ「影さんは、サークルKのギャル狙いじゃないんですか」
影「知らない」
マ「そのサークルKって何だ?」
影「ちょっと井戸に水汲みにいってきます」
マ「だから、井戸って何だ」

**発見しました。卒業のキャラクタの名字が、ドリフターズのメンバーと同じ読みということを（倒置法）。**
**（兵庫県／まぐれ刑事）**

ポ「有名な話でもありますが。最後の倒置法というのが気になって」
影「倒置法は確かに気になりますよね、確かに」
マ「あれ、オマエ、井戸に水汲みにいってたんじゃないのか?」
影「倒置法はあんまり使いすぎるとうっとうしいですけどね」
マ「オイ、無視するなよ」

**今回初投稿なわけですが、『バイオハザード』について語らせてもらいましょう。ゲームショップで『バイオハザード』を買った。家に帰ってやってみた。恐ろしく怖かった。2週間くらいして売った。ホットした。2週間ぐらいしてまた買ってしまった。買った自分が怖かった。またやった。超ムズかった。未だにクリアできず、ゾンビたちに手こずっちょる…。編集部のみなさん、助けてください。**
**（岐阜県／杉田忍）**

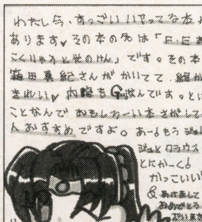
マ「まあ、助けないな」
ポ「なになにした。なになにした。という、『た』で終わる短い文章をつなげてリズムを出すという手法は、あんまり使いすぎると飽きられるので注意が必要だ」
マ「何いうておる、バカ」
ポ「バカって、あんた。それなに」
マ「あんたっていうな。上役に向かってよう」
ポ「ようって、それなに」
マ「キサマぁ」
ポ「まあ、今度はすぐに売らないようにな」
マ「話、聞けって」

**ぼちぼち、新しい投稿コーナーを作りましょうや。それで考えたんですが、こんなのはどうでしょうか。面白いですよー、なんて自画自賛デース。タイトルはですね「お笑い三択」。解答ミミエの三択クイズを作って提出するんですけどね、その間違った答えがおもしろいというものですわ。たとえばこういう感じであります。**

**問：コンビニに置いてあるG兵衛、さてその会社名は?**
**（1）デジキューブ**
**（2）ルービックキューブ**
**（3）生物部休部**

**問：次に挙げるピザ屋で実在しないものはどれでしょう?**
**（1）ピザハット**
**（2）ピザーラ**
**（3）抗菌トイレは汚れに強いピザ**
**（東京都／ポン助）**

マ「企画があるんなら、企画書で提出しろ! 勝手に書くな!」
ポ「いいじゃないですか、このほうが早いし。募集してもよろしかろ? マモーさん」
影「面白いかもしれませんねえ。ボクも一票」
マ「なんじゃそりゃ。まあ面白いかもしれんがな。じゃあ、試験的に募集してもかまわん」
ポ「意外に話、早いっすね」
影「じゃあ、試験的に募集しますので、送ってください。集計するのボクですし…」
マ「ただし、限定8週間だぞ。それまでにおもしろいネタがこなければ消滅するものと思え」
ポ（それより前に、消滅しかけてるレギュラーコーナーがあるんじゃないんですか、ときたもんだ）
マ「オマエ、また何かよからぬこと思ったな!」



➡（徳島県／ちまりん）文芸書とかもたまには読めよ、歯磨けよ（ポン助）

マ「こういう情報でもイイぞ」
影「ポンさん、最近はどんな本読んだ?」
ポ「テレビブロス」
マ「それ、本か?」

## お悩み相談室 1点

私がPSを買うきっかけとなった「わたしが悪魔でも愛してくれますか？」というCMのPSソフトを探しています。誰かこのソフトの名前を教えてください。（福島県／ゆきちゃん）影「ではPSマガジン編集部に確認にいってきます。ただいま」ポ「『ペルソナ』でしょ？」影「げ。知ってるんなら先にいってくださいよー。おっしゃるとおり、『女神異聞録ペルソナ』でした」マ「このコーナー開始以来、初めて人様の役にたったんじゃないか？」

## ダジャレでポン 1点

影「今週は、ヅラ特集でーす」志村けんのバカ殿様のヅラがずれヅラ。(兵庫県／ティガ) ヅラがヅラっとすべった。嫌だ…。by受験生。(茨城県／だれかさん) あ！　向こうにカツラが並んでいる。ヅラッ！ (神奈川県／青汁) 影「3本連続でお送りしてみましたー。ちなみに今編集部にはボク1人しかいません。この麗しいダジャレ3連発を聞いたら笑い死にするかもしれないからみんな待避させたのです。仲間外れにされたわけじゃありません。ほんとに。信じろ」

## 今週の蜘蛛の糸 1点

某格闘ゲームのキャラ。「ピンチだぜ。おっ、アイテムだ！　んがっ！　俺には拾い食いなんてできーんッッ!!」(愛知県／蒼月ひかる) 影「好き嫌いすると生き残れないっすよ。『ストII』のリュウを見なさい。なんでも食うからあんなに強くなったんすよ。たぶん」ポ「好きでなんでも食べてるわけじゃないでしょ」マ「んじゃ影も道に落ちてるガムとかアイスとか肉とか食うか？」影「…ボクは貧弱でいいっす」

## 効くぜ呪文君 2点

マ「ニュー呪文の数々を紹介していこう」

**呪文名「ここからは自分の目で確かめよう」…ゲームの攻略本の最後のヤマ場に書いてある呪文。むなしくなったり、腹が立ったりする。**
**(愛知県／みん)**

影「これには、2つの考え方があると思うっす。そりゃ親切に全部が全部書いてあるほうがイイ、というのと、それじゃあ実もフタもないということで、プレイヤーががんばろうという考え方と」

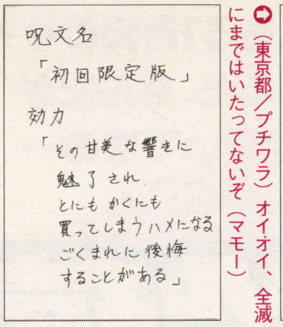
ポ「ワシはね、全部が全部書いてある本というのは、ゲームに対して、ゲームを作った人に対して、失礼だと思うね」

マ「えらく語調が強いな。鼻息荒いね」

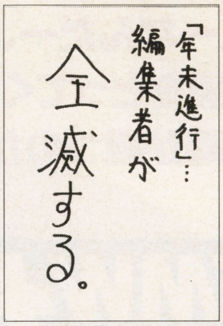
ポ「ゲームがしっかりしていれば、ガイドブックとか、なくてもイイという考え方もあるし。なんでもさらけ出す文化っていうのは、やだね」

マ「オマエは、朝まで生テレビか」

影「この件について、何かご発言のある方は、どうぞおハガキで」




(広島県／レッドパール) しょっちゅう後悔してる人、いない？ (影ロー)




(東京都／プチワラ) オイオイ、全滅にまではいたってないぞ (マモー)

## フリーイラスト 3点

影「なんか今回、イラストのスペースが広くないすか？」

ポ「なんかね、もう1秒でも早く入稿しなきゃならないみたいで。文章を少なくしてですね (ドスッ) 痛テ。ドスッはやめてくださいよー。鈍器はだめですよ、鈍器は」

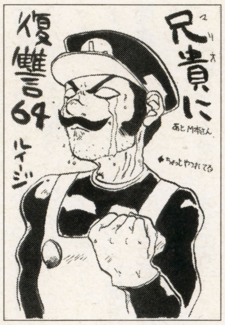
マ「うるさいのだ。イラストの投稿が多いので、イラスト関係強化月間として、スペースを割いているんだからな」

影「そうっすよ。それほど手間は変わんないっす」

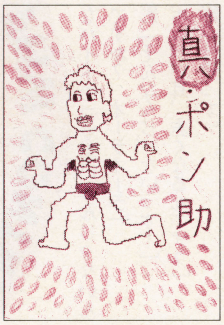
ポ「そりゃどうも」

マ「出ては消える、カラーページを間借りしてのイラスト発表企画も、今年中には実現するでしょうから、カラーものもお願いします」

ポ「今年中とは長いスパンでんな」

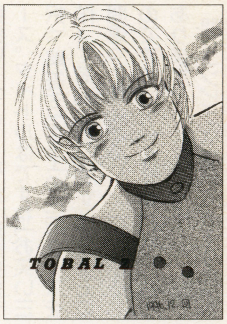



(埼玉県／とやっち) みんなルイージ擁護派？　マリオ派の人は？ (ポン助)

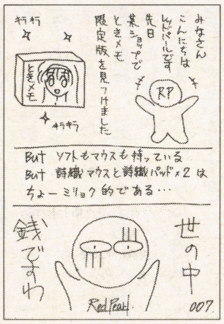



(神奈川県／ガチョビン2世) その腋の毛っぽいのは何なんだ？ (ポン助)

(鳥取県／くろぶち) ぬあー。俺っちも体当たりされたいですたい (影ロー)




(神奈川県／上海りるりる) さすがに『TOBALナンバー2』という名前にはなりませんでしたな (影ロー)

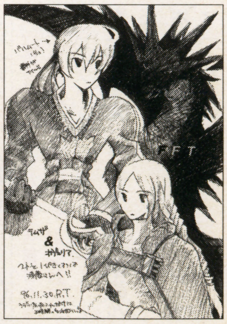



(広島県／レッドパール) てことは金があったら買うってことか？ (マモー)

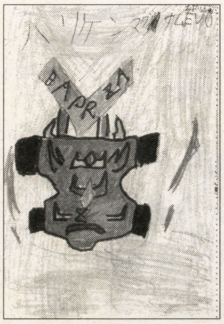
(愛知県／みん) そう、RPGって、もう地球3周くらいした感じがする。剣と魔法っていうのも飽きたねえ (ポン助)

(大阪府／霜月みぜる) おいおい、オレは松鶴家千とせ、か？ (ポン助) どこか面影あるっす (影ロー)!! (ポン助)

(東京都／いんざらいふ) あれが、好きだ!!　って人、多いんだよな (マモー)



(佐賀県／都城沢るせい) 絵のタッチがそれっぽくていい感じっすね。眠い目こすって頑張りましたか (影ロー)



(福岡県／城戸一希) すごい世界だな、と思うのはオレだけ？ (マモー)

(神奈川県／奥田雨季) 遊んでみるとそんなにワイルドなゲームじゃないの。ワイルドといえば藤原組長だ (ポン助)

(福岡県／島剛) こ、股間が、股間がぁぁ。ぶふぅ (鼻血吹いて倒れる影ロー) 何、興奮してんだこいつ (マモー)

## 拝啓○○様 1点

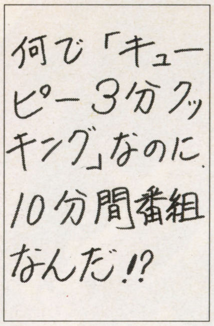
拝啓、いんざらいふ＆勇者ニケ様。御二方のハガキがこのFMWで読めたことを、自分のハガキが載っていたことより嬉しく思いました。今後もぜひがんばってください。自分も御二方を目標にがんばっていこうと思います。(長野県／S指定) マ「なんて謙虚で素晴らしい姿勢なんだ。あんちゃんは感動したぞ！」神様「差し入れだよー」影「うおぉ！　全部俺んじゃ！」ポ「ざけんな！　こっちによこしやがれ！」マ「少しは見習えクズども」

## ひと言フリートーク 1点

どもどもあけましておめでとうございます。新年のごあいさつが遅れてしまいました。実は風邪をひいてすごくしんどいのです。頭は割れそうだわ、もどしちゃうわで大変。車でフラフラしてたらパンクするし、くそ寒い中1人でタイヤ交換するしでロクなことないです。今年の悪いことは打ち止めだと思いたいです。では今年もよろしくお願いいたします。（広島県／レッドパール）影「こちらこそよろしく。風邪、流行ってますけど、みなさんも体には気をつけてくださいね」

## ブラボー！ ブラザー!! 2点

マ「何でもよろしい。面白いネタを送ってほしい」
影「変なことなら、なんでもよろしいっす」




（愛知県／開花宣言）ウルトラマンも3分以上いることってない？（影ロー）

影「そうなんす。気になるっす」
ポ「昔はキューピー3分間クッキングというタイトルだったんですが、やはり抗議か中傷かなんかが来て、3分間じゃないだろということで、3分クッキングにタイトルが変わったんですが、まだ来ますか」
影「3分くらいという、お手軽なクッキングということなんすかね？」
ポ「しかし、出演局アナの山王丸さんて、すごい名字だよなあ」
マ「オマエの名前のポン助のほうが100倍ヘンだろうが」
影（マモーっていうのも、っす）

**うそはいかん、という子どもの担**

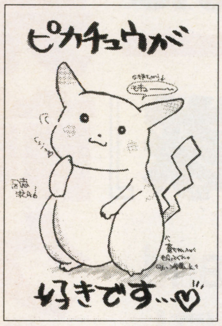
（神奈川県／大野、十四の悲劇）そのおおざっぱな性格が好きだ（マモー）

**任Y先生は、カツラである。**（兵庫県／ティガ）

影「ヅラですかあ」
ポ「有名人でヅラの人をひとりずついってもらいましょう」
影「加藤茶さん」
マ「それは、ハゲヅラじゃねーか」
ポ「Pさんとか、Kさんとか、Kさんとか…（伏せ字は編集部の責による）」
影「ポン助さん、東京湾に沈むっすよ。そんなリアルなこというと」
マ「そうだ、ハゲっていうヤツはハゲるのだ」
ポ「マモーさん、ワシはハゲとはいってませんにょ」
影「ということは、いったのはマモーさんということで（抜ける？）」

（埼玉県／メネチンジャ）昔、アメリカで似たようなの見た（ポン助）

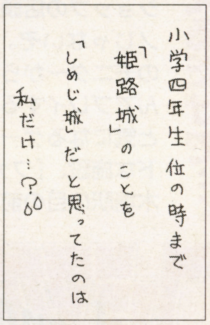
（神奈川県／大野、十四の悲劇）キミはほんとにブラブラ向きだな（マモー）




（東京都／きさらぎ浅葱）なんか背中にチャックついてそうな（影ロー）

## それって俺だけ？ 2点

マ「こんなことをしているのは私だけ、オレだけ？ということを教えてほしいのだ」
ポ「のだって、そんなエラそうに」



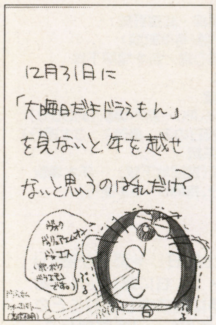

（北海道／みささぎ岸流）別名、白鷺城ともいいます。きれいヨ（ポン助）

ポ「まあ、北海道の人だから許す」
マ「許す、許さないの問題じゃあなかろうが」
影「ボクは、下高井戸のことを、下田街道だと思ってましたっす」
ポ「ワシは御徒町のことをゴトチョウと読んでましたわ」
マ「バカ」

**文章コーナーに投稿するとき、わからない漢字があると辞書で調べるのは私だけか？**（大阪府／霜月みぜる）

マ「そんなのは当然じゃないの？」
影「最近はワープロやパソコンが増えてきたので、辞書いらずになってきてるっす」
ポ「辞書はいいのを買っとこうぜ」

（徳島県／ちまりん）発音はいっしょだし、気にすんなって感じ（影ロー）




（東京都／きさらぎ浅葱）オレは大脱走を見ないと年が明けない（ポン助）

## 今日からキミもサイキッカー 2点

マ「もしキミに各種超能力が備わっていたら、どんなことをするのか？ということ」

**やったことのあるゲームの記憶を消して、また楽しむ。**（栃木県／フライ大根）

マ「そういうことも考えられるんだが、いいゲームなら、何度も遊べるということもあるがな」
影「ポン助さんは物覚えが悪いので同じゲームを何回も遊べますもんねえ、っす」
ポ「意地になって、文尾に『っす』をつけるのはやめてもらえませんかね。いくら個性発揮のためとはいえ、影さん」

**目が疲れないように、不思議な結界(?)を張って、視力低下を防止したいです（涙）。**（徳島県／深津まゆこ）

マ「ゲームを休めばいいのではないのか？」
影「実もフタもないっす」

## 投稿のオキテ

マ「そろそろこのコーナーもリニューアルする時期が近づいてるかもしれんな。新らしいコーナーとかさ」
ポ「読者の皆さんからもいろいろ企画をいただいてるし、一度まじめに会議やりたいところですね」
影「というわけで、新たな企画や普通のお便りなどお寄せください。ハガキに、住所、氏名、ペンネーム（あれば）、電話番号を忘れずに書いてください。封書でまとめてもいいですよ」

### 現在の順位

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | きさらぎ浅葱 | 26P | 10位 | 田阪雅充 | 14P |
| 2位 | プチワラ | 21P | 13位 | 蒼月ひかる | 12P |
| 3位 | レッドパール | 19P | 13位 | ティガ | 12P |
| 4位 | 大野、十四の悲劇 | 18P | 13位 | ユウ | 12P |
| 5位 | みん | 17P | 16位 | くろぶち | 11P |
| 6位 | 大野愛 | 16P | 16位 | 深津まゆこ | 11P |
| 6位 | 開花宣言 | 16P | 18位 | 名探偵！ | 10P |
| 6位 | 霜月みぜる | 16P | 18位 | 陽＆父 | 10P |
| 9位 | みゆきのお母さん | 15P | 20位 | R.ジャジャ | 9P |
| 10位 | アール・グレイ | 14P | 20位 | いんざらいふ | 9P |
| 10位 | 上海りるりる | 14P | 20位 | MD | 9P |

ご要望にお応えし、ランキングを拡大してみました。ポイントが間違ってるぞ！という方は、掲載号数を書いて申し出てくださいね。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

## 編集部日記

エレベーターの中で屁をこくのが趣味という変態M。ジュースを買いに席を立ったとき、「いちごアロエは買わない方がいいよ」とヤツに声をかけられた。そういわれると買いたくなるのが人情。財布の中の全財産137円から110円入れ、いちごアロエのボタンを押したら、大嫌いなコーヒーが出てきた。コーヒーを手に席に戻るとMに同情のまなざしで見られてしまった。この怒りをどこにぶつけたらいいかわからない俺はとりあえず太陽に吠えた。終わり。

# 毎週㊏曜日 発売前ゲームを遊びましょ♥

## 1月25日・26日のオリジナルテレカは

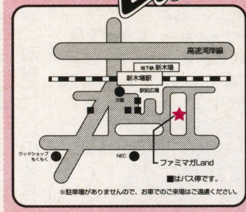
## 『蒼穹紅蓮隊』

アンケートにこたえるだけで…

## オリジナルテレカをあ・げ・る♥

たっくさんの発売前人気ソフトを、好きなだけ遊べる！ そんな夢のような施設があったことを、キミは知ってたかな？ ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！ ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設、「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！ ウレシイ入場無料だ！

## ファミマガLand が それを可能に!!




■交通機関

●JR（京葉線・武蔵野線）・
営団地下鉄(有楽町線)
臨海副都心線／新木場駅下車

●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄）～新木場駅
（約20分、毎時3～5本運行）

### 毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡する。奮って応募しよう！

### 1月11日ファミマガLand訪問者

千葉県／対馬庸光さん

「ランドに来たのは今日が初めてです。今日の目当ては『ダイナマイト刑事』です。セガが好きなので。やっぱり人より先に新作ゲームをプレイできるのはワクワクしますね。いつも『フェアジャッジメント』はソフト購入の参考にしています」

## 1/25・26ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト

（2/7～2/13発売予定ソフトが対象）

**プレイステーション最新作**

●**厄痛～呪いのゲーム～**／アイディアファクトリー／アドベンチャー

●**ドラゴンナイト4**／バンプレスト／シミュレーション

**サターン最新作**

●**蒼穹紅蓮隊**／エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／シューティング

●**エリア51**／ソフトバンク／シューティング

●**シミュレーションズー**／ソフトバンク／シミュレーション

●**はいぱぁセキュリティーズS**／ビクターインタラクティブソフトウェア（パック イン ソフト）／シミュレーション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

**お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで**

（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

61

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 2月7日号

□□□-□□

住所　　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　　電話番号
（　　）　—

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　　年

誕生日 19　年　月　日　　性別　男・女

（キリトリ線）

(キリトリ線)

## 好きなジャンル

とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| RPG | | 格闘アクション | | アドベンチャー | |
| シミュレーション | | スポーツ | | パズル | |
| アクション | | シューティング | | テーブル | |

## 好きな系統のゲーム

とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 業務用の移植もの | | 海外ゲーム | | アニメ（マンガ）原作もの | |
| ゲームキャラ重視 | | 美少女系 | | 兵器・メカもの | |
| パソコンからの移植 | | ファンタジー | | SF | |

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　年

プレイしたゲーム本数　　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1．ニンテンドウ64　2．プレイステーション　3．サターン　4．PC-FX
5．スーパーファミコン　6．ファミコン
7．NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8．メガドライブシリーズ　9．スーパー32X　10．PCエンジンシリーズ
11．ゲームボーイシリーズ　12．バーチャルボーイ
13．ゲームギア（キッズギア）　14．3DO　15．DOS／V
16．マッキントッシュ　17．PC9801・9821シリーズ　18．MSXシリーズ
19．ピピンアットマーク　20．業務用　21．その他　22．何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　本

年平均中古ソフト購入本数　　本

週平均ゲームプレイ時間　　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1．野球　2．サッカー　3．ゴルフ　4．釣り　5．プロレス
6．その他のスポーツ　7．麻雀　8．パチンコ　9．パチスロ
10．将棋　11．囲碁　12．競馬　13．ギャンブル　14．ピンボール

# 超ウルテクニック

**ゲームを極めるならここを読め！ 最新ウルテクを完全紹介!!**

『実況Jリーグパーフェクトストライカー』をはじめ、楽しさを倍増させる役立ちコマンドを今週もドカーンと公開しちゃうぞ。

## 優 ますます楽しい2つのコマンド

**実況Jリーグパーフェクトストライカー** N64

動きがリアルで臨場感あふれるこのゲームで、試合をさらに楽しめるウルテクが2つ見つかったぞ。特にコマンドで簡単に出せる隠しチームは、利用価値あり。

（静岡県／1人でできたー）

### 隠しチームでプレイ

リーグ戦モードで優勝しないと使えない3つの隠しチームが、左下のコマンドですぐに使えるぞ。隠しチームのジャパンドリームス、ワールドドリームス、ワールドスターズは、それぞれ日本人選手、助っ人外国人選手、ワールドカップレベルの選手のオールスターチームなのだ。

↓このタイトル画面で、下のコマンドを丁寧に入力しよう

十字キーの上、Lトリガー、上、Lトリガー、下、Lトリガー、下、Lトリガー、左、Rトリガー、右、Rトリガー、左、Rトリガー、右、Rトリガー、B、Aの順に入力し、Zトリガーとスタートを同時に押す

↑能力の高い選手を集めた、隠しチームが登場するのだ

### 頭がデカくなる

まず、タイトル画面でCボタンユニットを上、上、下、下、左、右、左、右の順に入力しよう。そして、B、Aのボタンを順に押し、最後にZトリガーとスタートを同時に押すのだ。すると、選手の頭が倍以上も大きくなった状態で、ゲームをプレイすることができるようになるぞ。

タイトル画面でCボタンユニットを上、上、下、下、左、右、左、右と入力したあとB、Aの順にボタンを押して、Zトリガーとスタートを同時に押す

↑頭が大きいと選手が子供っぽく見えてしまって、ちょっぴりキュート

## 秀 充実のおまけモード

**銀河お嬢様伝説ユナ REMIX** SS

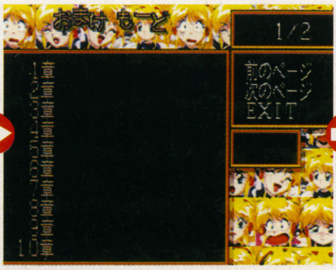
本体にハドソンから発売されているエスボンジョイカードを接続した状態でゲームを起動する。次にタイトル画面でオプションを選択したら、エスボンジョイカードのスロースイッチをHuポジションに合わせて、1秒以上待つ。さらにスロースイッチをノーマルポジションに合わせて、1秒以上待つ。すると効果音が鳴って「おまけもーど」に入れるのだ。

ここでは、ゲーム中とカレンダーモードで使用されているムービー、静止画、音声などのデータを方向ボタンで選び、AかCで観賞することができる。この「おまけもーど」でのデータの充実ぶりは、ファンも大満足の内容だ。

（北海道／工藤悟）

↓この画面でスロースイッチを操作する。エスボンジョイカードの接続を忘れないように

エスボンジョイカードのスロースイッチをHuポジションに合わせて1秒以上待つ。つぎにスロースイッチをノーマルポジションに合わせて1秒以上待つ




↑「おまけもーど」のメニュー画面。ここから好きなデータを自由に選べるのだ

**思い出の場面がよみがえる**

↑イルカと泳ぐユナのCG。ほかにもムービーや音声データが満載だぞ


©KONAMI・HUDSON SOFT／RED

# 良 ボスキャラ使用コマンド

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　SS

ボスキャラの神楽ちづるとゲーニッツでプレイできるぞ。キャラ選択画面でスタートを押しながら上とY、右とA、左とX、下とBの順に入力すると、この2人を選べるようになるぞ。なお、2人の必殺技は左の表のとおり。

⬇通常のキャラ選択画面。神楽ちづるとゲーニッツを選ぶことはできない

スタートを押しながら上とY、右とA、左とX、下とBの順にボタンを押す

⬆強力な必殺技を持つ2人でプレイできる。あの凶悪な強さをぞんぶんに味わってくれ

| | 必殺技 | コマンド |
|---|---|---|
| ゲーニッツ | ЁНОКАЗЭ（よのかぜ） | ←↙↓↘→＋強P or 強K or 弱P or 弱K |
| | ВАНГЁ ТОКОБУСЭ（わんひょう とこぶせ） | ↓↙←＋弱P |
| | ВАНГЁ МАМЭЧУ（わんひょう まめつ） | ↓↙←＋強P |
| | ГЁГА（ひょうが） | ↓↙←＋強K or 弱K |
| | ☆真八稚女・МИЗУЧУ（みずち） | ↓↙←↙↓↘→＋強P or 弱P |
| | ☆真八稚女・ЖИССОКОКУ（じっそうこく） | パワーMAXのときに、↓↙←↙↓↘→＋強P or 弱P |
| | ☆ЯМИДОКОКУ（やみどうこく） | 投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←＋強P |
| 神楽ちづる | 百活　天神の理 | →↓↘＋強P or 弱P |
| | 弐百拾弐活　神速の祝詞 | →↘↓↙←＋強P or 強K or 弱P or 弱K |
| | 弐百拾弐活　神速の祝詞・天瑞 | 祝詞中に↓↙←＋強P or 強K or 弱P or 弱K |
| | 百八活　玉響のしつ音 | ←↙↓↘→＋強P or 弱P |
| | ☆裏面八拾伍活　零技の礎 | ↓↙←↙↓↘→＋強P or 弱P |
| | ☆裏面壱活　三籟の布陣 | ↓↙←↓↙←＋強K or 弱K |

※コマンドは、キャラが右向きの場合のもので、左向きのときは左右が逆になる。また、☆は超必殺技、矢印は方向ボタンの向き、+はボタンの同時押し、Pはパンチ、Kはキックを示す。

# 良 もっと楽しくトレーニング

## ファイターズメガミックス　SS

トレーニングモードで使えるウルテクを2つ紹介しよう。これで技の練習も楽しくなるぞ。

### BGMセレクト

トレーニングモードに入ったら、スタートを押して技表を表示させる。この状態でLかRを押すと、BGMを変えられるのだ。

⬆ここでLかRを押せば、好きなBGMで練習ができる

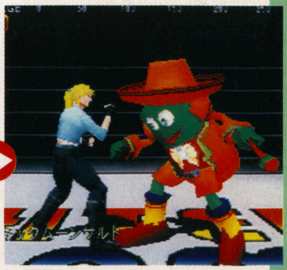
### デクと練習する

まず、1PモードでAからDの4つのコースをクリアする。そして、トレーニングモードで技表に50個以上のOKマークをつけると、2分の1の確率で練習相手にデクが登場するのだ。

⬇各コースをクリアすると、右端にもキャラの顔が表示される

⬆OKマークをつけるには練習あるのみ。練習に励め

1PモードのAからDコースをクリアし、トレーニングでOKマークを50個以上つける



⬆とぼけた顔の隠しキャラ、デクがここでも登場

# 秀 便利なコマンド2連発

## 超空間ナイター　プロ野球キング　N64

選手成績などが記録されて、熱い戦いが最大130試合も繰り広げられるペナント戦モード。このペナント戦に関係したウルテクを、2つ紹介しよう。

（青森県／中村真人）

### 優勝デモを見る

あらかじめ本体に1Pと2Pの2つのコントローラを接続しておこう。そして、日本野球機構のロゴが表示されているあいだ2P側コントローラのL、R両方のトリガーとAを押し続けよう。すると、通常では130試合のペナント戦モードで、優勝した場合にしか見ることができないはずの、優勝デモを見ることができるぞ。

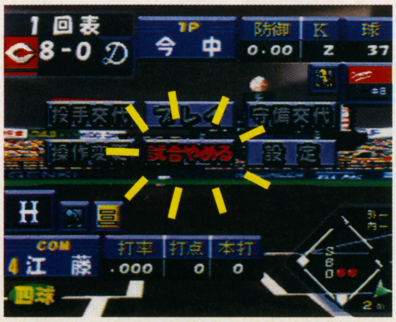
2P側コントローラのL、R両方のトリガーとAを押し続ける

⬆監督の胴上げをして、優勝をみんなで祝うぞ

⬆ロゴを飛ばさずに、この画面でコマンドを入力

### ペナント戦の試合を中断

ペナント戦モードの試合中にタイムを取って、十字キーの左上を押しながら3Dスティックでカーソルを操作しよう。すると、通常では中断できないはずのペナント戦の試合を、中断できるのだ。




⬅一方的に負けているときは、試合を中断してもう一度挑戦しよう

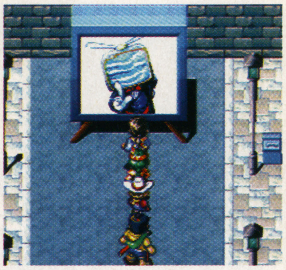
## 良 おもしろ小ネタ2発
### 天外魔境 第四の黙示録　SS

本編とは関係ないが、知っているとちょっと楽しいウルテクを2つ紹介しよう。
なお、街頭テレビの技はTVマン、演出係の技はキャンディを倒したあとでは試せないぞ。

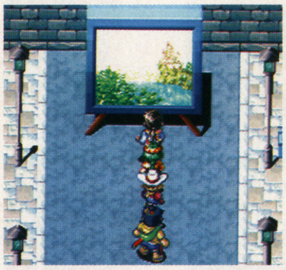
（茨城県／村本武之）

### 街頭テレビをリモコン操作

TVマンが支配するアトランタでは、町の中央にある広場に街頭テレビが設置されている。このテレビの前でBを押してキャンプ画面を呼び出すと、ボタンを押すたびにTVで放映される番組が変わるのだ。番組は全部で3つ。たまにはのんびりTVでも見て気分転換をしてみてはいかが？



⬆TVマンからのお知らせ。しかし内容はTVショッピングなのだ



⬆これは名曲アルバム。TVマンが演歌を熱唱するぞ

### コンサートの演出係

ポートランドでキャンディのコンサートが始まったらA、B、Cのいずれかを押してみよう。すると、ステージにスポットライトを当てられるのだ。ライトは左から順にA、B、Cに対応している。また、Lでステージの左側から、Rでステージの右側から火花を散らすことができるぞ。

⬆華麗なる舞台演出でコンサートは最高潮。キャンディも観客もみんなノリノリだ

## 良 高速戦闘モード
### BASTARD!!-虚ろなる神々の器-　PS

戦闘がすばやく進んで、経験値稼ぎが苦にならないウルテクだ。
戦闘中にR1を押したまま、コマンドの決定や文字の早送りをしよう。すると、攻撃を仕掛けられたときや、魔法が命中したときなどの画面効果、戦闘終了時のキャラのステータス確認などがすべてカットされて、スピーディに戦闘を進められるようになるぞ。
ただし、この機能を使うと攻撃対象の指定ができなくなってしまう。自由にコマンド選択しながら特殊効果をカットしたいときは、コマンドを決定してからR1を押し続けるようにすればいいぞ。

（東京都／常田学）

⬆いっぱいに広がる画面効果。迫力はあるけれど、何度も見ているとうっとうしくなってくるのは仕方ない？

⬆そんなときこそ役立つのが、このウルテク。いつでも使うことができるのだ

R1を押し続ける

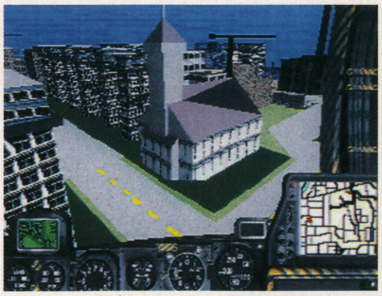
⬆魔法などの画面効果が略される、まさに高速戦闘モード

## 秀 隠し機能3種
### SimCity2000　PS

3Dドライビングモードに3つの隠し機能が発見された。
1つ目はコクピット表示機能。これは、視点変更すると計器類が表示されるというもの。2つ目はマップ表示機能。画面に都市の全体図と現在地が表示されるぞ。3つ目はヘリコプター機能。この機能を使うと、自由に空を飛ぶことができる。いずれの機能も3Dドライビングモードで、対応したコマンドをすばやく入力すると使える。各コマンドとヘリコプターの操作方法は、左下の表のとおり。

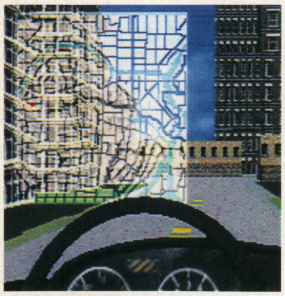
（群馬県／深見洋平）

### コクピット表示



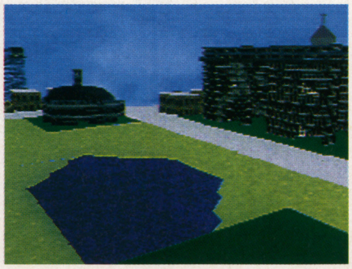
⬆右下には、現在地周辺の地図も表示される

### マップ表示



⬆大きな半透明のマップが出現

### ヘリコプター



⬆道路を無視して移動できる。これなら、自分で作った街を隅々まで観察できるね

**隠し機能とそのコマンド**

| 機能名 | コマンド |
|---|---|
| コクピット表示 | R2、L2、R2、L2、R2、L2 |
| コクピット消去 | R1、L1、R1、L1、R1、L1 |
| マップ表示 | R1、R2、R1、R2、R1、R2 |
| マップ消去 | L1、L2、L1、L2、L1、L2 |
| ヘリコプター | 右、左、右、左、右、L2、R2、スタート、スタート |

**ヘリコプターの操作方法**

| 操作 | 効果 | 操作 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 上 | 上を見る | L1 | 前進 |
| 下 | 下を見る | L2 | 後退 |
| 左 | 左に曲がる | R1 | 上昇 |
| 右 | 右に曲がる | R2 | 下降 |



©SNK・SEGA・Genki／Imagineer／㈳日本野球機構／IBM-BIS・HUDSON SOFT／RED・Kazusi Hagiwara／SHUEISHA／SETA・Artdink／Maxis

## 秀 4つの隠しモード

**FORMULA 1** PS

リアルさが評判のこのゲームに4つの隠しモードがあった。
隠しモードに入るには、レースクオリファイ画面で、セレクトを押しながら目的の隠しモードのコマンド（下の表を参照）をすばやく入力すればOK。各モードの内容だが、BuggyモードとBikeモードは車がコミカルな形になってしまう。Laveモードはコースの色が赤くなり、自車が炎を上げながら走行するぞ。Germanモードは実況がドイツ語になる。なお、BuggyとBikeの組み合わせをのぞいて、複数のモードを併用できる。

（福島県／管野宏隆）

⇦レースクオリファイ画面を出す

セレクトを押しながら、下の表に示したコマンドをすばやく入力する

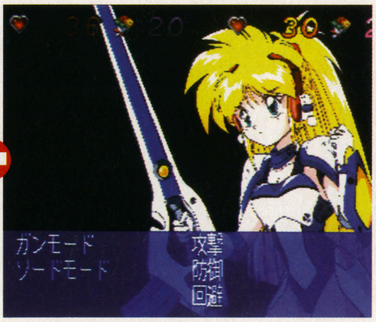
| モード名 | コマンド | 効　果 |
|---|---|---|
| Buggy | 右、上、△、左、上、□、△ | タイヤが大きくなる |
| Bike | 下、上、○、△、右、上、□、△ | バイク風の車(?)になる |
| Lave | □、○、上、右、右、○、× | コースの色が変わる |
| German | 下、上、左、左、□、○、× | ドイツ語の実況になる |

## 良 バトルシーンで最高パワー

**銀河お嬢様伝説ユナ REMIX** SS

敵とのバトルシーンで、相手を最大パワーで攻撃することができるウルテクを紹介しよう。
まず、敵とのバトルシーンでバトルコマンドを選択する画面になったら、攻撃を選ぶ。次に攻撃モードの選択になったら、Zボタンを押しながらモードを決定する。このとき選択するモードはどれでもかまわない。すると、攻撃、防御、回避の各数値がすべて最高の状態でバトルコマンドが実行され、その攻撃は必ず命中するのだ。
ただし、このコマンドはバトルシーン中に1回しか使えないという制限があるので、使いどころをよく考えてから実行しよう。

（栃木県／ユナユナ）




⇦攻撃モードの選択。普通なら数値の決定は運任せのタイミング勝負となる

バトルシーンでZを押しながら攻撃モードを選択する

⇧すべての数値がフルパワーでそろった。これならだれが相手でも怖いものなしだ

⇧いつもの倍近いダメージを与えた！バトル中に1回しか使えないのが残念だ

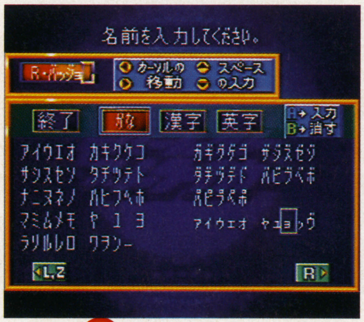
## 秀 大物外国人選手を作ろう

**実況Jリーグパーフェクトストライカー** N64

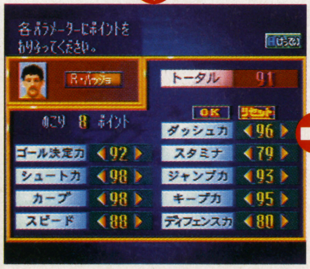
世界で活躍する有名な選手を、オプションで作ることができるウルテクを教えよう。
オプションの選手作成を選び、ポジションのタイプ、名前、顔を左の表の通りに入力しよう。すると、その名前の選手を想定した、通常では設定できないほど高い能力（トータル能力値が90前後）を持つ外国人選手が登場するのだ。この選手をトレードすれば、チームを強化することができるぞ。
なお、表の中の□はスペースを表している。

**大物外国人選手作成表**

| ポジション | 名　前 | 顔 |
|---|---|---|
| DF | □□デサイー | |
| DF | □□ザマー | |
| DF | □R・カルロス | |
| DF | □□イエロ | |
| DF | □マルディニ | |
| FW兼MF | D・マラドーナ | |
| FW兼MF | □R・バッジョ | |
| FW兼MF | バルデラマ | |
| FW兼MF | □ガスコイン | |
| FW | バティストゥータ | |
| FW | サビチェビッチ | |
| FW | □□ウェア | |
| FW | □クリスマン | |




⇦名前の右側と左側の空白の数が合うように、スペースを入れて調節




⇧顔写真ですぐにわかる者から、そうでない者までさまざまだ

⇧こんな選手が入れば、チームの雰囲気もがらりと変わるはず

バッジョがゴール

⇧キメのポーズもかっこよく見えてしまう

# 『FFⅦ』発売記念 最速発見

ファミマガWeekly
プレイステーションマガジン
**共同企画**

# 『FFⅦ』のウルテクを発売当日から電話で募集

**発売日の1月31日12時～2月2日12時は24時間態勢で募集。引き続き2月3日～2月6日の16時～18時にも受け付ける。ウルテクを見つけしだいバンバン電話してくれ！**

## 募集要項

■電話で話すことは、『FFⅦ』のウルテク内容、氏名、住所、電話番号の4項目。特にウルテク内容をよくまとめてから電話しよう。
■FAXでも随時受け付けている。こちらは電話のような期間制限なし。電話で話す4項目と同じことを紙に書いて送ってくれ。
■同じウルテクが複数人数から寄せられた場合、電話の受け付け時間またはFAXの受信時間が一番早い人が採用されるぞ。
■確認されたウルテクはファミマガWeeklyか、プレイステーションマガジンに掲載（両誌に掲載される場合もあり）。

**採用ウルテクは、2月7日発売のファミマガWeekly、及び2月14日発売のプレイステーションマガジンにて発表**

TEL **022-213-7555**
**022-213-7556**

番号を間違えないよう、
とくに深夜は注意してください。

FAX **022-213-7535**

**ウルテクのすごさによりレベルを決めるぞ。賞金額は通常の2倍！**

| レベル | 賞金 |
|---|---|
| LV 99 | 金2万円 |
| LV 50 | 金1万円 |
| LV 25 | 金6千円 |
| LV 5 | 2千円分の図書券 |

## 良 対戦ステージ変更コマンド

**ウルトラマン 光の巨人伝説** SS

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されたら上、下、A、B、C、右、左の順に入力する。効果音が鳴れば入力は成功。失敗したら一度メニュー画面に入り、Bでタイトルに戻ってから入力し直すこと。

このあとモード選択画面で、Xを押しながらモードを決定するとランダムステージ、Yを押しながらだとワイヤー背景画面、Zを押しながらだとゲージ表示なしの画面でプレイすることができる。

なお、ランダムステージはVSモードのみ、ほかの2つのコマンドはウルトラモードとVSモードで使用することができる。

**（山口県／佐々木健）**

⬆Yで決定したときのワイヤー大阪城。いかにもすぐに壊れそう

⬆ここでボタンを押しながら決定する。コマンドは併用も可能だ

## 秀 デモを見る追加オプション

**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96** SS

各チームのデモだけを楽しめるウルテクを紹介しよう。

まず、コンピュータのレベルは何でもいいからチームプレイモードを選び、八神庵、マチュア、バイスの組み合わせなど、正規のチームでゲームを始める。そして、一度もコンティニューせずにゲーニッツを倒し、エンディングが終わったあとにクリアデータをセーブしよう。すると、オプションモードにデモセレクトという新たな項目が現れるのだ。

このデモセレクトは、コンティニューせずにクリアしたチームのデモがその都度追加されていき、それ以降いつでもデモを見ることができるようになるぞ。

⬇エンディングのあと、クリアデータをセーブ

⬆コンティニューをせずに、ゲーニッツを倒しゲームをクリアしよう

⬆この画面が現れ、クリアしたチームの名前が表示される

⬅こんなにかっこいいデモを、何度も見ることができるようになるぞ



©FOCA to Fuji Television／PSYGNOSIS・HADSON SOFT／RED・KONAMI・SNK・円谷プロ／BANDAI

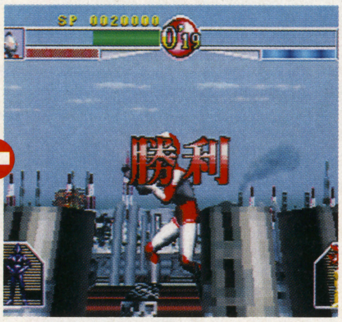
# ムービールーム

良 ウルトラマン 光の巨人伝説 SS

ウルトラモードを選択し、このモードをウルトラ兄弟5人全員でクリアする。このときオプションの難易度設定はどのレベルでもかまわない。そして、5人目のエンディングムービーが終わってタイトル画面に戻ったら、スタートを押してモードセレクト画面を表示させてみよう。するとオプションの下にムービールームの項目が新しく追加されているのだ。

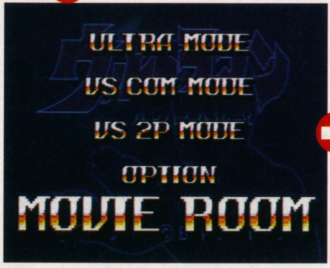
このムービールームでは、方向ボタンの左でムービーを選び、AかCで再生することができる。また、スタートを押せばモードセレクト画面に戻ることができる。

（北海道／後藤明広）




⇧まずはウルトラモードに出現する怪獣をどんどん倒してクリアを目指す

ウルトラ兄弟5人全員でウルトラモードをクリアする




⇧エンディングのあと、モードセレクト画面にムービールームが追加された

⇧地球の危機を救ったご褒美として（？）こんなプレゼントが用意されていた

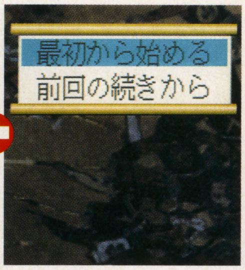
# 隠し主人公で遊べる

良 太閤立志伝II SS

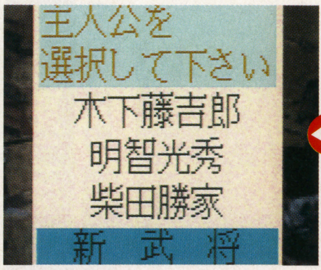
自分の才能だけを武器に、足軽から天下人までの出世を果たした太閤・豊臣秀吉。その波瀾万丈の人生を体験できるこのゲームで、秀吉以外の主人公でプレイできるウルテクが見つかったぞ。

メニュー画面で「最初から始める」にカーソルを合わせ、LとRを押しながら決定する。するとキャラクタ選択画面が表示され、通常の木下藤吉郎以外に、明智光秀、柴田勝家、新武将の中から主人公を選べるようになるのだ。このうち新武将は、名前と顔、能力値、技能をある程度自由に設定できるので、武力重視や内政重視など自分好みの武将でプレイできるぞ。

（東京都／大川真治）

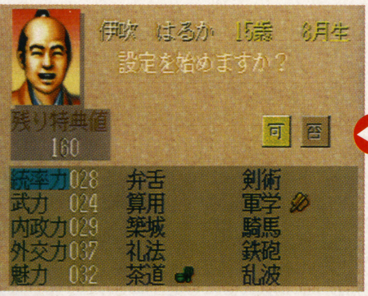



⇧この項目にカーソルを合わせて、LとRを押しながら決定




⇧主通常の木下のほかに、明智と柴田の2人と新武将の項目が出現する

⇧新武将なら、自分の好きな顔と名前の主人公を作れるぞ




さわやかな笑顔

⇧こんな武将で天下統一を狙うのも楽しい

# ほのぼの隠しメッセージ

可 エネミー・ゼロ SS

宇宙船内で姿の見えない敵と生死をかけた戦いを繰り広げるローラ。そんな彼女の緊張をやわらげてくれるウルテクだ。

まず、サターン本体のマルチプレイヤー画面で「日付、時計の設定」を選び、日付を12月25日か1月1日にしてゲームを始める。そして、タイトル画面でデータをロードすると、ビデオフォンに隠しメッセージが表示されるのだ。

（東京都／丘山哲哉）

ほのぼの気分だー

⇧1月1日の隠しメッセージ。でも、ローラはそれどころじゃないかも

# 超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

| 技ランク | 賞金 |
|---|---|
| 優 | 金壱万円也 |
| 秀 | 金五千円也 |
| 良 | 金三千円也 |
| 可 | 千円分の図書券 |

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

©円谷プロ／BANDAI・KOEI・WARP

# 詩織からアナタへ…バレンタインデーの贈り物『My Sweet Valentine』のジャケ写を公開♥

# ときめき Hot Line

**リミックスを含む6曲+カラオケ2曲を収録**

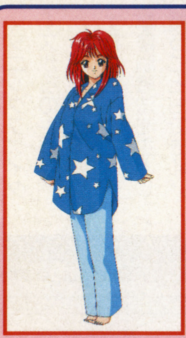
収録タイトルはカラオケを含む以下の全8曲。①**My Sweet Valentine**／作詞：国分友里恵・作曲：岩本正樹 ②**教えてMr.Sky（リミックスバージョン）**／作詞：森雪之丞・作曲：財津和夫 ③**シグナル**／作詞：青柳美奈子・作曲：小西真理 ④**夢をあきらめないで**／作詞：岡村孝子・作曲：岡村孝子 ⑤**風と一緒に行こう**／作詞：尾崎亜美・作曲：尾崎亜美 ⑥**卒業アルバム** 作詞：金月真美／作曲：金月真美 ⑦**夢をあきらめないで 〜karaoke〜** ⑧**卒業アルバム 〜karaoke〜**

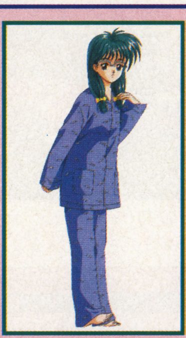
**詩織ファンならずとも聴いておきたい！　多くの有力作家陣を迎えて放たれる詩織の1stアルバムは、2月14日、2000円（税込）で発売よ。チクチク！**

## 今から気になる詩織アルバムの聴きどころとは

詩織の1stアルバムで特に注目しておきたいのは3つの新曲ね。タイトルトラック「My Sweet Valentine」の作家陣は中山美穂の「ただ泣きたくなるの」のメンバー。「シグナル」には詩織の友人4人がスペシャルコーラスとして参加するらしいわよ。そして、「卒業アルバム」はある意味で詩織に一番身近な金月真美さんの作詞・作曲。と、理由は色々あるけれど、どれも期待できそうでしょ。2月14日が楽しみだわ。

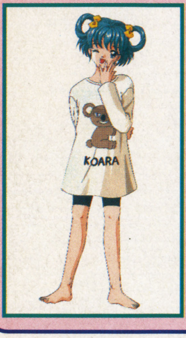
NEW GOODS INFORMATION

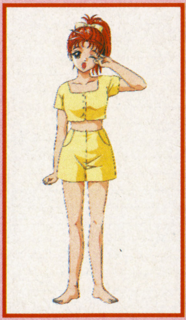




## おやすみシーツ

とうとうグッズに寝具が登場。等身大のキャラクタが全面にプリントされた綿100%のシーツです。サイズはW1500mm×H2500mm。4500円（税別）で1月27日発売です。なお今後枕が2月28日に、パジャマが3月14日に発売されます。価格はどちらも6800円（税別）。おちおち寝ていられない？





※写真は実際の商品と同じイラストをもとに編集部が作成したもので、実物の写真ではありません。

## ♥ オ・ト・ナのイラスト

東京都／イタヤゴシ

東京都／ひろ

## ときめきゲームセレクターAV

複数のゲーム機で1つのモニターを共有することができるAVセレクター。4個のビデオ入力端子がついています。ということはPCエンジン、PS、SFC、SSをつないで、全ての『ときめきメモリアル』を1つのモニタで同時にプレイすることができるわけよね。もちろん画面を切り換えながらだけど。で、4機種全部で狙った女の子に告白されればグランドスラム達成、という遊び方もアリかもね。1月31日、5800円（税別）で発売。

**次号予告などなど**　このコーナー初の試み、大胆不敵にも次号予告よ♥　って、あくまで予定です。楽しいときめき通販ライフを送るには？　『ときメモ』スクリーンセーバーの愉快な使い方を追求？などのネタを準備中。全然予告になってませんね。では開き直って投稿のお願いです。①タイトル枠用のイラスト。縦10cm、横13cmで。②『虹色の青春』が今夏発売予定ということで、虹野さんネタ募集。イラストでも文章でも。③その他、何でも送ってちょうだい。宛先は〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係まで。


©KONAMI

# 電脳 FIGHTERS MEGAMIX 立方魔術団

**今回は隠しキャラ、バークとビーンの技表とデクの出現条件を公開。眠っているソフトを引っぱり出して遊ぼう。**

| 格闘アクション | ファイターズメガミックス |
|---|---|
| | セガ |
| SS | 発売中 5800円 |
| | バックアップメモリー対応（23ブロック） 同画面対戦可能（2人まで） |

## 3体の隠しキャラ紹介

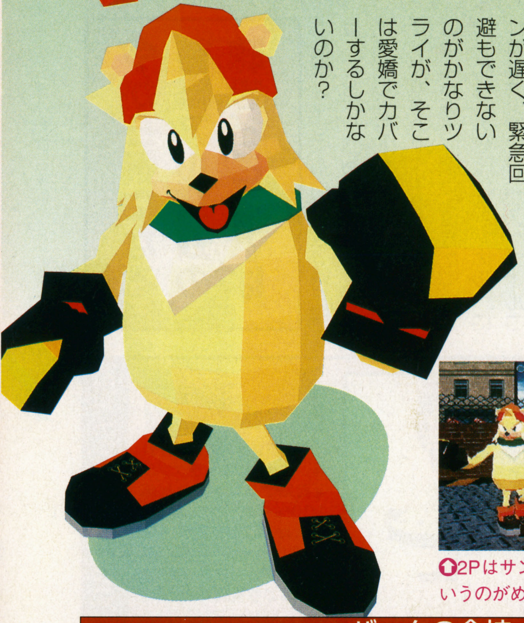
今週紹介するのはバークとビーンとデク。バークとビーンは、投げがKidsキャラとソニックキャラにしか効果がなく、下段攻撃もないので実戦向きではないキャラ。デクは1PモードGコースクリアで使えるようになる。

### デク

⇧投げのモーションがサンマンに似ている

### バーク

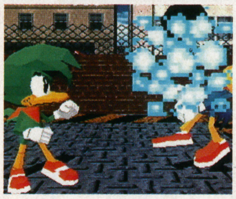
ビーンと同様ソニックファイターズからのキャラ。技のモーションが遅く、緊急回避もできないのがかなりツライが、そこは愛嬌でカバーするしかないのか？



⇧2Pはサンタクロースカラーというのがめでたい

### ビーン

ソニックファイターズからのキャラ。⬉Gで緊急回避をすることができ、一撃離脱戦法を主として戦うこともできる。



⇨爆弾を投げるあたりにワルさを感じる

## バークの全技

| 技名称 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| バークパンチ | P | |
| ワンツーパンチ | PP | |
| ワンツーガン！ | PP⇩P | |
| はさみパンチ | ⇨P | |
| 2回はさみパンチ | ⇨PP | |
| 3回はさみパンチ | ⇨PPP | |
| ローパンチ | ➡P | |
| ローフック | ➡PP | |
| ガード&アタック | ⇦P | |
| つぶしパンチ | ⇩P | |
| つぶしてガン！ | ⇩PP | |
| バークアッパー | ⬁P | |
| シットパンチ | ⬁⬁P | |
| バークエルボー | ⇦⇨P | |
| バークエルボーコンボ | ⇦⇨PP | |
| ぶらんこキック | K | |
| 大車輪パンチ | P+K | |
| 大車輪パンチ | ⇨P+K | |
| ハイパースタート | ⇦P+K | |
| バリア歩き | ⇨⇨P+K+G | |
| たたきつけ | P+G | ※敵近く |
| びたんびたん | ⇦⇨⇦P+G | ※敵近く |
| バークストライク | ⬁⬁P+G | ※敵近く |
| あたまなげ | ⇨⇩P+G | ※敵近く |
| つかんでガンガン | ⇩⇩P+G | ※敵近く |
| ジャイアントスイング | ⇦⬀⇩⬁⇨P+G | ※敵近く |
| まわりこみ | P+K+G | ※敵近く |
| ふんずけ | ⇩K | 敵ダウン中 |
| つきとばし | P | 走り中 |
| ドロップキック | K | 走り中 |
| ふり向きパンチ | P | 敵が背後 |
| ふり向きハイキック | K | 敵が背後 |
| ふり向きワンツーパンチ | PP | |
| ふり向きワンツーガン！ | PP⇩P | |
| ホップパンチ | ⇧+P | |
| ホップキック | ⇧+K | |
| 両手ハンマーダイブ | ⬆+P | |
| エアハンマー | ⬆P | |
| げんこつおとし | ⬆P | 着地ぎわ |
| ヒップダイブ | ⬆+K | |
| エアキック | ⬆K | |
| ウォール両手ハンマー | P | 壁登り中 |
| ウォールスタンプ | K | 壁登り中 |
| 壁登り | ⇨➡ | 壁に向かって |

## ビーンの全技

| 技名称 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| くちばしアタック | P | |
| ダブルくちばし | PP | |
| トリプルくちばし | PPP | |
| くちばしラッシュ | PPPP | |
| きつつきアタック | PPPPP | |
| きつつきストレート | PPPP⇨P | |
| ぐるぐるストレート | ⇨P | |
| ぐるぐるストレートばくだん | ⇨PP | |
| ぐるぐるアッパー | ⬁P | |
| ぐるぐるアッパーばくだん | ⬁PP | |
| ばくだん2つ投げ | ⇨⇨P | |
| ばくだん投げ | ⇩P | 敵ダウン |
| キック | K | |
| ダブルキック | KK | |
| トリプルキック | KKK | |
| サイドキック | ⬁K | |
| ダブルサイドキック | ⬁KK | |
| トリプルサイドキック | ⬁KKK | |
| ばくだんシュート | ➡K | |
| 馬キック | ⇨⇨K | |
| あっちいけキック | K+G | |
| ハイパースタート | ⇦P+K | |
| ロケットミサイル | ⇦K | 壁が背後 |
| くちばしショット | P+G | ※敵近く |
| もーれつアタック | ⇦⇨⇦P+G | ※敵近く |
| 足踏み | ⇩⇩K+G | ※敵近く |
| ビーンワープ | ⇩⇩P+K+G | |
| ふんずけ | ⇩K | 敵ダウン中 |
| ダッシュくちばし | P | 走り中 |
| 馬キック | K | 走り中 |
| ふり向きローパンチ | P | 敵が背後 |
| ふり向きパンチ | P+K+G | 敵が背後 |
| ふり向きハイキック | K | 敵が背後 |
| ホップパンチ | ⇧+P | |
| ハイキック | ⇧+K | |
| ダブルジャンプキック | ⇧+KK | |
| スキップキック | ⇧+KKK | |
| ホップキック | ⇧K | 着地ぎわ |
| くちばしダイブ | ⬆+P | |
| 空中ばくだん | ⬆P | |
| ふんずけダイブ | ⬆+K | |
| エアキック | ⬆K | |
| エアハイパースタート | ⬆P+K | |
| ウォールくちばしダイブ | P | 壁登り中 |
| ウォールスタンプ | K | 壁登り中 |
| 壁登り | ⇨➡ | 壁に向かって |

※表、文中のアルファベットはP：パンチ、K：キック、G：ガードを示している。矢印の⇨は短く、➡は長く入力することを示し、＋は同時押しを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。また、表組内の※は相手がビーン、バーク、Kidsキャラの場合にのみ使用できる技

©SEGA

# SUPER ROBOT A GO! GO! from シミュレーションシリーズ 新スーパーロボット大戦

## 第6回：「超機大戦SRX」設定紹介② 〜ライ&R-2〜

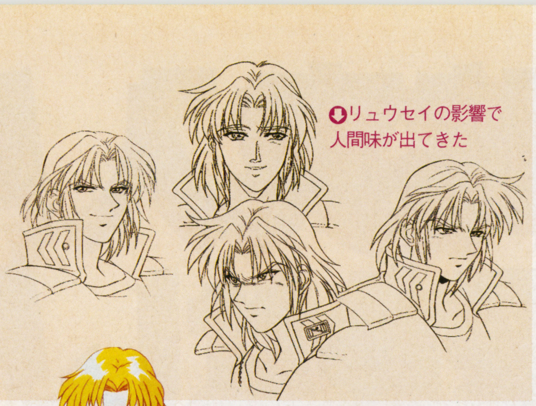
### Character

#### 悩める天才ライディース

ライはネオ・ドイツ出身のスペースノイドである。ブランシュタイン家は軍人としては名門の一家であり、父や兄と同じくライが軍に入ったのも当然のことであった（母は日本人。名前のFには日本姓が入る）。

天才的とも言える才能と資質を持って生まれたライだが、新型機の試乗中に事故を起こしてしまう。

芽生えた恐怖心から来る自信喪失。軍を抜け、心のリハビリのため地球に降りたライは、地球防衛軍少佐神隼人の誘いを受けSRX計画へ参加する。そう、かつてのトラウマを克服するために…。



↓リュウセイの影響で人間味が出てきた

# RAIDIESE=F=BLANSTEIN

ライディース=F=ブランシュタイン

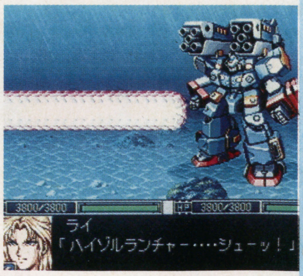
- 身長 181cm
- 体重 69kg
- 年齢 19歳
- 誕生日 7月9日（新双子座）

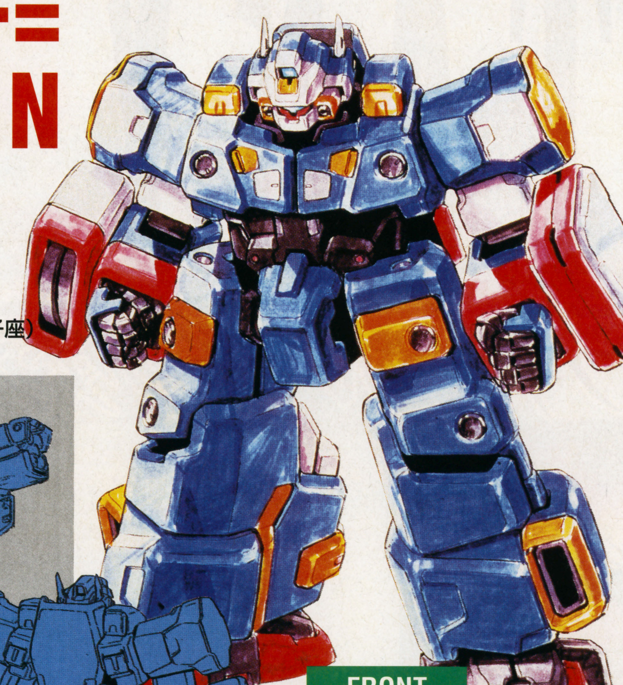
### Robot

#### ド級の火力をほこる砲撃用PT、R-2

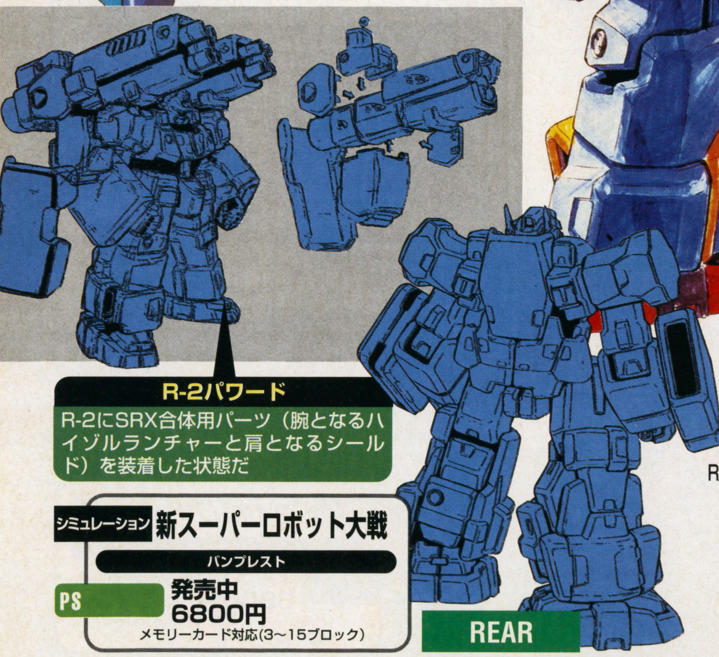
ライの搭乗するR-2は徹底的に火力を重視した砲撃戦用PTである。同機はSRXのメインエンジン（トロニウムエンジン）を搭載しているため、ハイゾルランチャー（重金属粒子砲）などの高威力兵器もなんなく使用できるのだ。ただ、いくら高出力のエンジンを積んでいるからといって重装備、重装甲から来る負担は運動性能を著しく低下させた。R-2が前線で活躍できるのは、操縦者であるライの天才的な技術によるものなのだ。

↓本来はR-1とR-3の援護をする機体なのだ



FRONT



REAR

**R-2パワード**
R-2にSRX合体用パーツ（腕となるハイゾルランチャーと肩となるシールド）を装着した状態だ

# R-2

REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2

- 形式番号 R-2
- 全長 18.4m（ハイゾルランチャー装着時は23.8m）
- 重量 80.4t（ハイゾルランチャー装着時は152.4t）

#### プロデューサー寺田貴信氏のオレにもなんか言わせろ！

PTの事故によって基地1つを壊滅させただ1人生還したライ。それで著しく自信を失った彼はPTに乗れなくなってしまう。そんな彼に与えられた危険極まりない機体の操縦席。リュウセイと違って彼には念動力の素質がない。ライは初めて焦りの感情を覚えた。「こいつには負けたくない」。そのライバル意識が友情に変わっていくのはいつの日のことか。

シミュレーション 新スーパーロボット大戦
バンプレスト
PS 発売中 6800円
メモリーカード対応(3〜15ブロック)

**おハガキ募集**
当コーナーでは、新旧を問わず『スーパーロボット大戦』に関するイラストやおハガキを募集しています。「オレはこんなに『スパロボ』が好きなんだ！」という熱い思いをぶつけてみませんか？ 宛先は…〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW編集部『スパロボ』係まで。

©葦プロ／サンライズ／NTV／創通エージェンシー／テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ／東映動画／BANPRESTO

※「超機大戦SRX」は『新スーパーロボット大戦』に登場するオリジナルキャラたちの呼称です

# いよいよ攻略突入！冒険に死角なし！

**システム解説 & ストーリー攻略**

とうとうあと１週間まで迫った『FFⅦ』の発売日。本誌では、一足お先に攻略編に突入！ プレイにちょっと不安が残るアナタのために、システム解説もプラスしました!!

# FANTASY Ⅶ™
## ファイナルファンタジーⅦ

| RPG | ファイナルファンタジーⅦ |
|---|---|
| | スクウェア |
| PS | 1月31日発売予定<br>6800円<br>メモリーカード対応（1〜15ブロック）<br>CD3枚組 |

©スクウェア／キャライラスト：野村哲也

# 超攻略

# FINAL

**CONTENTS** もくじ

**システム解説編**
移動、会話のイロハから、奥深い戦闘のことまでフォロー。プレイ前必読 **66P**

**ストーリー攻略編**
巨大フローチャートと、マップ網羅の親切設計。これでもう、詰まらせない！ **74P**

# SYSTEM
# システム攻略編

FINAL FANTASY VII

『FFⅦ』の基本システムをここで一気に総ざらえ。各項目をじっくり解説しているので、ゲームを始める前の参考に。また、ゲーム途中に浮かんだちょっとした疑問にも、さりげなく対応させていただきます。

冒険の基礎知識

## 『FFⅦ』をプレイするために最低限必要な基本を覚えよう

このページでは、ごくごく基本的な事柄についてポイントをまとめた。「ゲームを始める前にマニュアルを読むなんて、とてもじゃないけど耐えられないっ！」という人は、ここでまず最低限必要な知識を頭に入れてから、ゲームを始めるのがオススメだ。

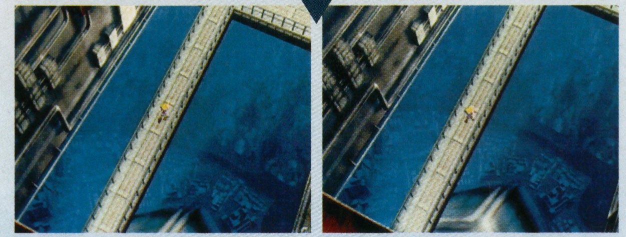
移動に関する約束事や、プレイデータのセーブまで、今までと同じようでもちょっと違う。初プレイで余計なストレスを感じてしまわないためにも、以下の3項目、きっちり覚えよう。

⬅まぁ、どうせ発売まで1週間あるんだし、ちょうどいいでしょ

### 十字キーだけじゃない「移動」についての基本

フィールドはすべてにおいて3Dモデル化され、移動に関して多少の変更が加えられた。基本的には十字キーによる8方向移動で事足りるが、空間のZ（縦軸）移動の際、たとえばはしごなどは、一度つかまる必要があるのだ。

#### 十字キー＋×ボタンで「走る」


⬆通常の移動速度はかなり遅い。ほとんどの場合、走って移動することになる

#### はしごは○ボタンで「つかまる」

⬅⬆近くによって○ボタン。特定の入り口でも使う場合がある

#### R1 L1は微妙な動き

⬅⬆十字キーを固定したまま向きを変更。R1は右、L1は左

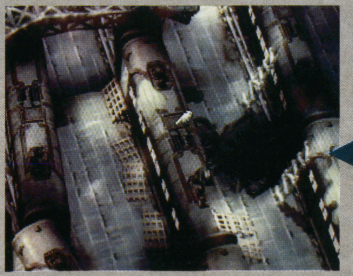
### セレクトボタンを活用しよう

#### ポジションカーソル

⬆通称「指差し君」。なかなか便利なのだ

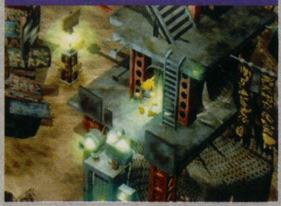
これもちょっと移動に関係することなのだが、『Ⅶ』では視点の関係で、時々自分がどこにいるのか見えなくなることがある。そんな時はセレクトボタンを押してみよう。自分の現在位置を指差して教えてくれるのだ。

#### 現在位置を見失ったときに


⬆背景の陰に隠れてしまってもこれで大丈夫

### 「初心者の館」で疑問のすべてを解決！

#### 場所は七番街スラム


⬆訪れるのはゲーム開始30分ほど後

以前のシリーズでもすでにおなじみだが、やっぱり今回もありました。

かなり細かい部分まで説明してくれるから、ここへ来ればホントにマニュアルはいらないかも。噂によるとどこかに「上級」もあるとか…。

#### あらゆる事柄の質問に答えてくれる

⬆戦闘システム、特に新しい「マテリア」システムは理解しておこう

## 「会話」は選択肢で展開が変化!? RPGの基本

RPGは、会話での情報収集をしないことには始まらないといっていい。『VII』での会話には、以前とは比較にならないほどの選択肢が登場する。

### 相手の方を向いて○ボタン

話すときの相手に対する向きは、わりとアバウトでも大丈夫

### どっちを選ぶ!?

何気ない会話にイキナリ選択肢が登場

ちゃんと会話が進んでアイテム入手に成功

えっ、えっ？ 何かマズいこと言ったかな

### イベントがらみは要注意

ほとんどの場合は、どの返事を選んでもストーリーの展開にさしさわることはない。しかし、イベント中の会話は、そのイベントの進行を左右することが多い。心して答えるべし。

イベント進行中の会話には気を付けよう

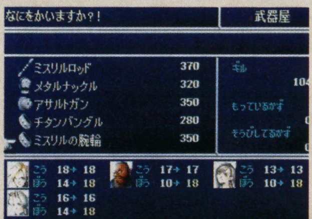
### ●店で買い物をしてみる

店での「まとめ買い」システムは、これまでと変わらずとっても便利。最近のRPGは武器やアイテムの種類が多くて、買い物が面倒になりがちだが、『VII』ではかなりシンプル化されたようで、ストレスはまったくない。

ここで、店で買える武器アイテムについてまとめておこう。

## 武具

敵との戦闘が付いてまわる以上、避けて通れないのが武器、防具の強化。わずらわしく感じてしまうこともあるが、今回は武器、防具、アクセサリ、この3つだけそろえればいいので、そんな心配は無用。不精者には嬉しい配慮といえる。




現在パーティにいないキャラの分も、ステータスの変化が確認できる

### ●武器

キャラクタそれぞれの扱える武器がかなり明確に設定されているので、購入の際に迷うことはまずない。序盤はほとんど購入する機会はないが。

### ●防具

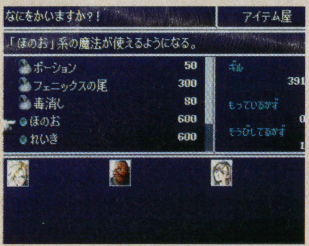
バングル、腕輪といった、わりと軽装のもの。ステータスを変化させるものも多いので、各キャラに合ったものを選んであげよう。

### ●アクセサリ

「防御力を高める」というより、体力をアップさせたり特定の攻撃に耐性を持たせたりするものが多い。防具の補助的なものと考えてもらえると分かりやすいか。

## アイテム

攻撃用アイテム、回復用アイテム、薬、さらに今回初登場の「マテリア」も、アイテムと一緒に売られていることがある。場所によっては、アイテム、薬、マテリアがそれぞれ別の店になっている場合も多いので注意。




小さな村ではこんな感じで一緒になっていることが多いんだけどね

### ●アイテム

回復用アイテムは、ポーション、エーテルなど今までとほぼ同じ。薬の方は主に状態回復用だが、新しく「いかり」や「かなしい」などの状態が加わったため、興奮剤や鎮静剤といったものが登場している。

### ●マテリア

マテリアのもっとも基本的な使い道は、「魔法」を発生させること。すべての魔法はマテリアを介して発生し、マテリアのレベルアップとともに強力になっていく。また、「ぬすむ」などの特殊能力を発揮させるものもある。

詳しくは72Pで

## 要所に設置されたセーブポイントで記録

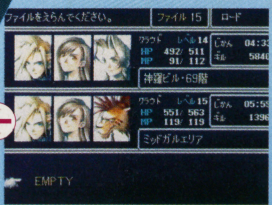
セーブに関しては、おおむねこれまでのシリーズと一緒。フィールド（町、ダンジョン以外）マップではどこでもセーブ可能だ。ダンジョンのなかには「セーブポイント」が設けられている。

まっさらのメモリーカード1枚に、15個所セーブできるのだ。

### コレがそのセーブポイント

広い場所だと小さくなって見えづらい。見落とさないように

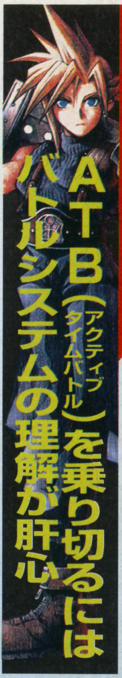
### メモリーカード1枚に15セーブデータが入る



選択肢によるイベント中の分岐があったりするので、これは便利

## 基本戦闘システム

# ATB（アクティブタイムバトル）を乗り切るにはバトルシステムの理解が肝心



『FF』シリーズの戦闘といえばやはり、シリーズ『IV』から採用され始めたATB（アクティブタイムバトル）だろう。それまで敵と自分のターンがハッキリと分かれていた戦闘に比べ、緊張感のあるこのシステムは当初、賛否が大きく分かれたところだった。

シリーズも7作目となり、もうこのATBは完全に定着。さらにいくつかの改良を加えられて我々の前に帰ってきた。画面が3Dになって、視覚的によりダイナミックになった『VII』のATBのすべてを紹介しよう。

### 時が刻々と過ぎる

↑まごまごしていると、次々と敵の攻撃が襲う。すばやい、的確な判断が必要

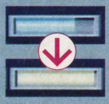
## タイムゲージがたまったら戦闘準備はオッケー！

戦闘中のキャラの行動は、画面右下に表示されている「タイムゲージ」に左右される。各キャラが行動可能になるまでの時間を視覚的に表したもので、このゲージが一杯になるまでは、攻撃はおろか何一つできない状態なのだ。

ゲージがたまると、コマンドウィンドウが表示され、そのなかから攻撃、アイテム使用などの行動を選択する。そして行動を終了すると、ゲージは再び空の状態から徐々にたまり始める。つまり、1回の行動がとても重要なのだ。

**タイムゲージ**

この青いゲージが端までたまると、黄色く変化する。それが行動開始の合図だ



準備OK！

**バリアゲージ**

バリア（対通常攻撃）、マバリア（対魔法攻撃）の2つの防御魔法の残り時間を示すゲージ

**HP/MP/状態表示**

／の左が現在のHP、右が最大。MPは現在のもの。状態変化は最大HPの部分に表示される

**リミットゲージ**

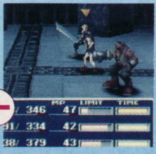
キャラクタごとの個人必殺技「リミット技」を出すためのゲージ。攻撃を受けるとたまっていく

↑行動可能になったからといって安心するな。敵の行動も同時に進むのだ

### ●戦う順番を変えてみる

ATBでは、行動を起こせる状態のキャラが複数いる場合、その順番をプレイヤーが決めることができる。△ボタンで、行動可能を示す図上の矢印が移動するので、適切な順番で動かしていこう。

### △ボタンで切り替えられる



↑↑全員動ける状態なので、とりあえず△ボタン。矢印が、クラウドからバレットへ移っているのが分かる

### ●キャラの状態に注意！

キャラの状態変化には、戦闘に何らかの影響を及ぼす10種類のものがある。「すいみん」など行動不能になるものから、操作不能になる「バーサク」などおなじみのものもあいかわらずだ。

**キャラクタの状態変化**

| | |
|---|---|
| すいみん | 起きるまでコマンド入力不可能になる |
| どく | 戦闘中にどんどんHPが減っていく |
| いかり | ダメージ倍、命中率低下。鎮静剤で回復 |
| かなしい | ダメージ低下。興奮剤で回復 |
| せきか | 石になり動けなくなる。全員石で全滅 |
| こんらん | 頭が混乱し、敵味方の区別がつかなくなる |
| ちんもく | すべての魔法が唱えられなくなる |
| マヒ | タイムゲージ停止、コマンド入力不可能 |
| くらやみ | なぐり攻撃の命中率低下 |
| カエル | カエルになる |

### ●戦闘時のその他の行動

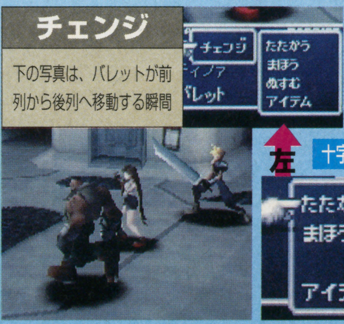
戦闘中は、上記以外に、コマンドウィンドウに表示されない3つの行動をとることができる。コマンドウィンドウ表示中に十字キーの「右」で「ぼうぎょ」。逆に十字キー「左」で、パーティのキャラの位置（前列・後列）を変更する「チェンジ」。さらに、R1、L1押しっぱなしで「にげる」だ。

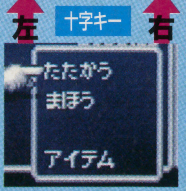
### ぼうぎょ

敵から受けるダメージを半減させる行動をとる

### チェンジ

下の写真は、バレットが前列から後列へ移動する瞬間






### R1 L1 押しっぱなしで「逃げる」

↑ある程度の攻撃は食らう場合も

## パーティ3人の各々の「たいれつ」を考えよう

戦闘中の「チェンジ」コマンドの部分でも少し説明したが、パーティの並び方「隊列」は、任意に設定することができる。「チェンジ」はその設定を戦闘中に一時的に変更するコマンドなのだ。

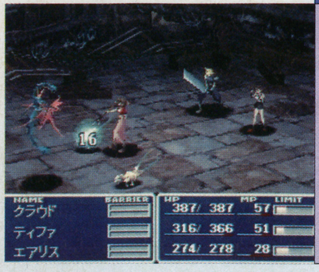
メニュー画面で「たいれつ」を選んで、キャラにカーソルを合わせて○ボタン2回で、前列、後列の変更。2人のキャラにカーソルを合わせれば入れ替えになる。

**●キャラによって変える**

隊列は、キャラの能力や装備状況を総合的に判断して決定する。近距離攻撃武器を装備しているキャラを後列に配置しては、その能力が十分に発揮できないし、その逆もまたしかりというわけだ。

**●隊列変更による弊害**

いくら隊列を完璧に組んだからといって、そうそう安心してはいられない。戦闘の開始状況が「バックアタック」や「はさみうち」になってしまった場合は、せっかくの隊列もほとんど意味がなくなってしまう。前述の「チェンジ」コマンドでカバーするしかない。逆に敵を同じ状況にする場合もあるが、特にはさみうちの場合は攻撃ターゲットの誤認に注意だ。



**後列** 近距離攻撃× 防御力○

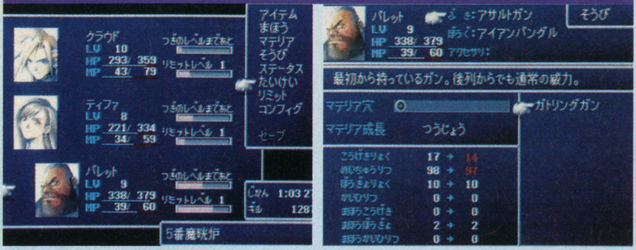
↓後列は防御力（対直接攻撃）はアップするが、近距離攻撃が弱くなる

**前列** 近距離攻撃○ 防御力×

↓前列のキャラは、防御が手薄になるが攻撃力がそのまま発揮される

↑キャラの立ち位置によって、攻撃力、防御力の面で能力が変わってくるのだ

**魔法、遠距離攻撃は後ろでOK**

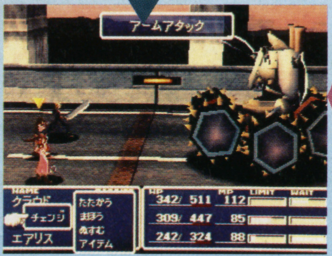


↑バレットの武器は遠距離オッケー。また魔法が得意なエアリスも後列向きだ

**近距離攻撃は前へ**

↑ダイナマイツ格闘家ティファは前列へ

**隊列の効果が逆転**



↑ボス戦なんかは、力押しせずに「チェンジ」したほうが無難だ

**はさみうち**

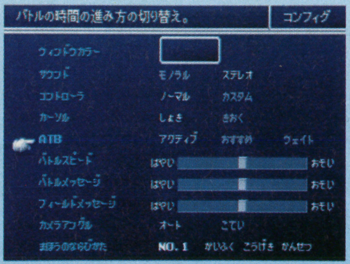
↑両側に敵が陣取る。キャラがどちらを向いているか注意して動こう

**バックアタック**

↑敵に後ろを取られる。行動はもちろん敵が優先。隊列は前後逆になる

## お好みと実力によって選べる3つのモード

さて、ATBの恐ろしさ（？）は十分理解して頂けただろうか？　このおちおち昼寝もできないシステム、初心者にはちょっと「ツライ」と感じる人もいるだろう。しかしご安心を。そんなアナタのために、ATBは時間の進み方で3つのモードが選べるのだ。

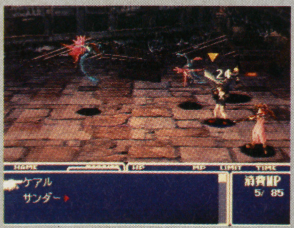


↑コンフィグ画面。モード選択のほかに、さまざまな設定を変えることができる

### 待ったなしのリアルタイム　アクティブ

まず1つめは、今さら紹介するまでもないが、今まで説明していた通りの「アクティブモード」。ほとんどリアルタイムに時間が流れる、非常にスピーディなモードだ。

万人にオススメすることはできないが、慣れてきたらこの緊張感を味わって欲しい。



↑モタモタしているあいだにヤラれちゃいます。慣れるとクセに？

### 初心者向けののんびりモード　ウエイト

魔法ウィンドウやアイテムウィンドウなどを開いて、選んでいるときに時間がストップする親切なモード。「どれにしようかな」なんて、なかなか決められない優柔不断なアナタにもってこい！

制限時間のあるイベント中などにも、かなり便利。

↑こうしておけば、敵が動く心配もない、と。これで戦闘に慣れていこう

### エフェクト中にタイムが止まる　おすすめ

「ウェイト」ほど親切ではないが、そこそこ便利な「おすすめ」。これは、エフェクト画面（召喚魔法のムービーとか、そのほかいろいろな効果の画面）の最中だけ時間がストップするというもの。

序盤ではそれほど便利さが分からないが…。

↑これも制限時間付きのイベントでは重宝しそうな感じのモードだ

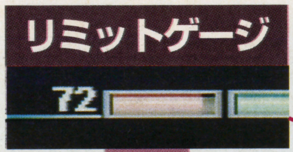
# リミット技システム

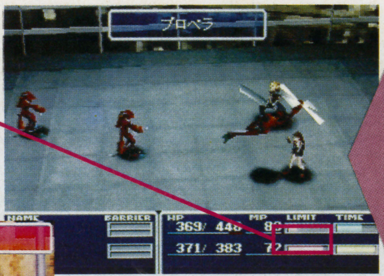
## 新登場のリミット技は単なる強力攻撃ではない！

リミット技とは、各キャラクタにそれぞれ秘められている必殺技（攻撃技ではないものもあるが）のことだ。この技の発生は感情と連動していて、キャラの「怒り」が頂点に達したとき、初めて使用できるようになる。そのため、怒りの度合いを示す「リミットゲージ」が一杯になるまで、敵の攻撃を受けなくてはならないのだ。

ゲージが一杯になったことを示す「LIMIT BREAK」のメッセージが出ると、コマンドウィンドウに「こうげき」に代わって「リミット」が入り、1回だけリミット技が使える。

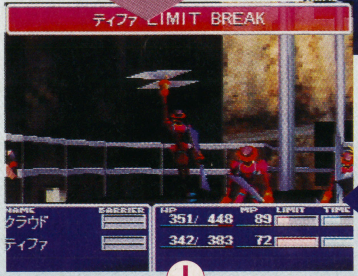
### リミット技が出るまで




●●ティファの怒りが今、頂点に！ とうとう私を怒らせたわねっっ!!

さらに攻撃を受けると




**LIMIT BREAK!!**

### リミット技発動!!

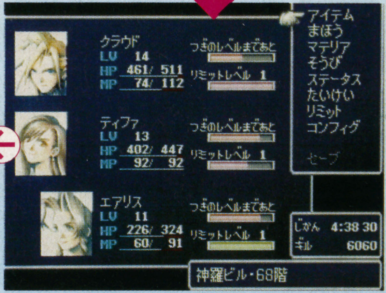
●渾身の力を込めた、ティファ必殺の「掌打ラッシュ」が爆裂ヒット！

### ゲージの状態は先へ持ちこされていく

リミットゲージは、タイムゲージとは違い、戦闘が終わるごとにリセットされることはない。だから、ゲージがたまったからといって無理して使うことはないのだ。

●戦闘終了。エアリスのゲージがたまったままだ

●モチロン、次の戦闘でしょっぱなから使える




●メニュー画面にすると、ちゃんとたまっている

**●ゲージのたまり方は変化する**

リミット技はキャラの「感情」に左右される。実は技の力の源である「怒り」と、逆の「悲しい」という2つの感情は、今回キャラの状態としてシステムのなかに組み込まれているのだ。

2つの感情がリミット技にどう影響するかというと、ズバリ、ゲージのたまるスピードが変わる。言うまでもなく、「怒り」は早く「悲しい」では遅くなるのだ。

**状態：怒り**

攻撃の命中率が低下する。しかし、リミットゲージはたまりやすい

●頭に来ちゃって手元が狂っているのか？

**状態：悲しい**

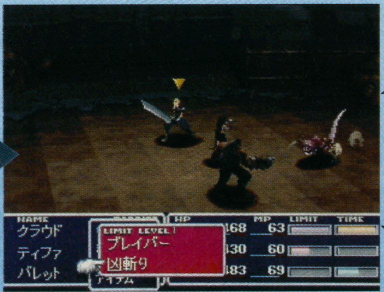
受けるダメージは少なくなるが、リミットゲージがたまりにくい

●鎮静剤でこの状態になる。興奮剤で元に戻る

### レベル別に分けられたリミット技を使い分けろ

リミット技には4つのレベルがある。当然高いレベルほど強力になるが、レベルの高い技はゲージがたまりにくくなる。使える状態にしておけるのは1つのレベルの技だけなので、どのレベルの技を使うか設定する必要があるのだ。

### 回数と威力どっちを取るか




●ちょっと強力な技を多く使えた方がいいかな？

リミット技レベル1

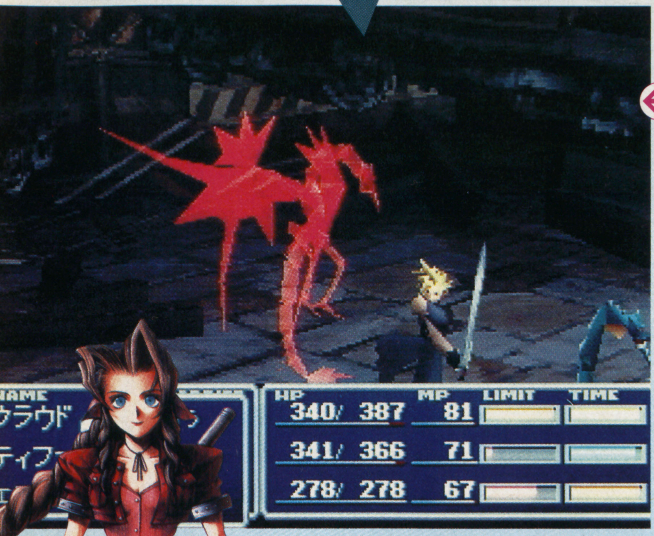
早い ゲージのたまり方 遅い

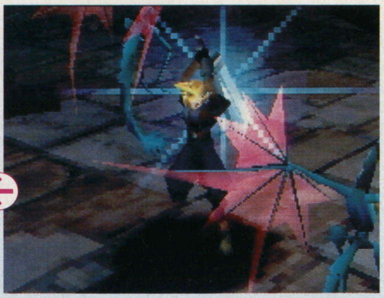
低い 技の威力 高い

リミット技レベル4

●技は強力なのに越したことはないが

# リミット技でトドメ!!



クラウドのレベル1の技「ブレイバー」

## リミット技のレベルは「とどめ」で早く上がる!?

リミット技は、最初どのキャラもレベル1の1つの技しか持っていない。戦闘を重ねていくことによって、これらを強化し、さらに新しい技も覚えていくわけだが、新しい技を覚えやすくするには、リミット技を使って敵に「トドメをさす」のが有効なのだ。

数多くの要素の一つだろうが、参考にしてみるのもいいだろう。

回復系の技については不明。こっちはとにかく使いまくるしかないか?

トドメをさしやすくする工夫も大事

とりあえず、敵を倒すときには意識的に使ってみるといいかも。良い結果が得られればもうけもの

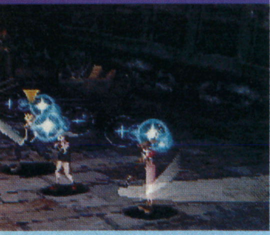
## キャラごとに特徴のあるリミット技の内容

各キャラごとに、さまざまなリミット技を持っているのはもうご存知だろう。そこで、ここではそれらのなかで代表的なものをいくつか紹介しよう。

今回の攻略範囲に登場する5人の豪快技だ。それぞれが強力なものばかりだぞ。

AERITH エアリス

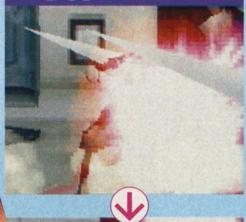
### 癒しの風

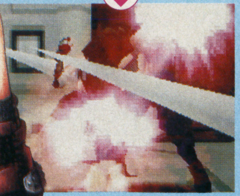


全員の体力を回復する。イザというときに便利

TIFA ティファ

### 掌打ラッシュ





敵の懐に飛び込み、連続的に掌打を叩き込む華麗にして豪快な技

CLOUD クラウド

### 凶斬り

敵に「凶」の字を刻み込む。マヒとスリップ（除々にHPが減っていく）の追加効果も発生する

戦闘の後、このようにして新たな技をあみだす

BARETT バレット

### ヘビーショット

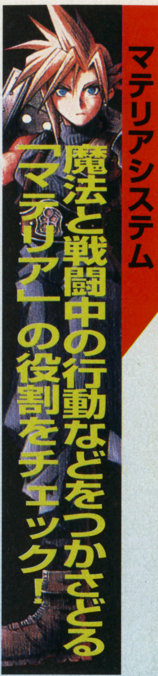
右手のガンに思いっきりエネルギーを集中して、一気に撃ち出す

RED XIII レッドサーティーン

### スレッドファング

体に光をまとい、敵の体を突き抜ける。猛々しい見た目のイメージと異なり、とてもキレイな技だ

# マテリアシステム



## 魔法と戦闘中の行動などをつかさどる「マテリア」の役割をチェック！

『FFⅦ』では、魔法を使うとき「マテリア」というアイテムを必要とする。というより、マテリアにはさまざまなパワーが込められており、「魔法」もそのなかの一つといったほうが正確だろう。マテリアは、武器や防具などに開いている「穴」にはめ込むことで、そのパワーを引き出すことができる。武器に「ほのお」、防具に「れいき」のマテリアをはめ込めば、2つの魔法が使えるようになるといった具合だ。

⬆武具にあいた穴の数だけ、能力を宿らせられる

# 5種類のマテリア

| | |
|---|---|
| 魔法マテリア | 穴にはめると、魔法の力を発揮できるマテリア。オーソドックスなタイプ |
| 独立マテリア | HPの最大値をアップさせるものや、戦闘中に特別な行動をさせるものなど |
| コマンドマテリア | 戦闘中、「たたかう」「アイテム」などに加え、特殊な行動が可能になる |
| 支援マテリア | 主に魔法マテリアと組み合わせて使用する。補助的意味合いのマテリア |
| 召喚マテリア | 名前のとおり、召喚魔法が使えるようになる。序盤はなかなか手に入らない |

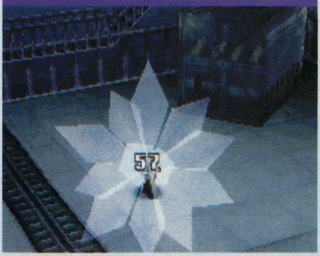
## 目的に応じて5種類のマテリアを使い分ける

左上の表にもあるとおり、マテリアには5つの種類がある。単なる魔法の代替用品というだけではなく、いろいろなパワーを持ったマテリアが存在しているのだ。ここではそれらの基本的な使い方を説明していく。よ〜く覚えておくようにしよう。

### ●緑:魔法マテリア

緑のマテリアは、魔法の力が封じ込められている。「ほのお」はファイア系、「いかずち」のマテリアはサンダー系といったように、それぞれの属性のものを武器などの穴にはめれば、魔法が発生するのだ。マテリアのもっとも基本的な使い方といえる。

### 「れいき」は氷系魔法



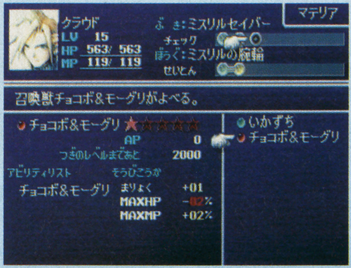
### 「ほのお」は炎系魔法

⬆以前のシリーズの、魔法を「買って手に入れる」というシステムに似ている

### ●赤:召喚マテリア

真紅に輝く召喚マテリアは、召喚獣を呼び出すために必要なマテリア。魔法マテリアの一種といえなくもないが、その希少性においては1ランク上のようで、序盤ではその名前すら耳にすることができないほどだ。

召喚魔法は、その威力の方はモチロンのこと、召喚時のムービーも期待するに値するモノだ。

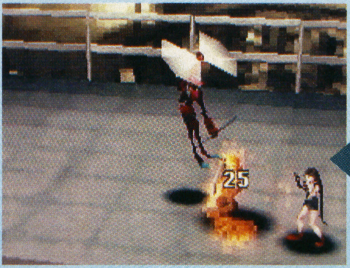


⬆これは、チョコボに乗ったモーグリ、というかモーグリを乗せたチョコボを呼び出す

### ●ピンク:独立マテリア

独立マテリアといわれるピンクのマテリアは、文字どおりそれ単体で用を足せてしまうもののグループ。HPやMPをアップさせたり、戦闘中に敵の攻撃から仲間をかばうものなど、その能力のバリエーションはかなり豊富だ。

### 敵の攻撃から仲間を「かばう」


⬆身を挺して仲間を守る「かばう」のマテリア。レベルが上がると確率がアップする

### ●黄色:コマンドマテリア

コマンドマテリアは、戦闘中のコマンドに新たな行動を追加する黄色いマテリアだ。以前のシリーズでも見られた「ぬすむ」などのアビリティを、装備するだけで誰でも使用できるようになる。

必要であれば、装備穴の許す限り何個でも装備できる。

### 戦闘時のコマンドが追加

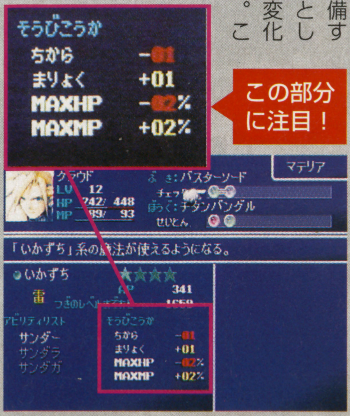
⬆敵のステータスを看破する「みやぶる」のアビリティもある

### コマンドマテリア例（一部）

| | |
|---|---|
| ぬすむ | 敵1体から武器、アイテムなどを盗むことができる |
| なげる | 武器を投げつけて攻撃する。投げたアイテムはなくなる |
| みやぶる | 敵のHP/MP、属性などのステータスを調べる |
| てきのわざ | 敵が使う特殊攻撃を覚える（ラーニング）ことができる |
| ひっさつ | 何ターンかを棒に振って、強力な攻撃に移る |
| あやつる | 敵を操って、ほかの敵を攻撃させることができる能力 |

### ステータスの変化に注意！

マテリアを装備すると、装備効果としてステータスが変化する場合がある。これはプラス面とマイナス面の両方があるので、下の準備効果をよく確認して装備しよう。



⬆魔法マテリアは、体力減、魔力増が普通

### ●青:支援マテリア

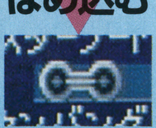
青いマテリアは、単独では何にもならない。2つの穴がつながった「連結穴」に魔法マテリアなどと一緒にはめ込んで、初めてその力を効果を発揮するのだ。

全体魔法を作り出す「ぜんたいか」や、武器や防具に属性を付加する「ぞくせい」が代表的。

### 全体魔法の「ぜんたいか」

⬆全体魔法は1回だけ。R1で全体／単体の切り換え（戦闘以外でも）可能

### 連結穴にはめ込む

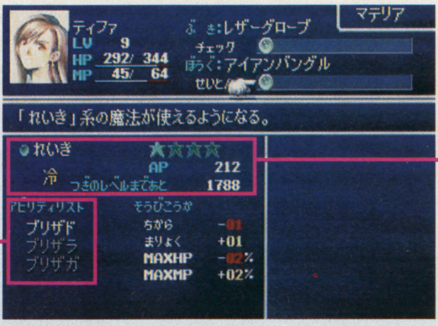

⬆これが連結穴。ここに、ほかのマテリアと一緒にセットするのだ

## 使い込んでいくうちにマテリアがレベルアップ

戦闘においてマテリアの力を使うと、キャラが獲得する経験値とは別にAP（アビリティポイント）が加算される。これはマテリアの成長に関係していて、一定値までたまるとマテリアがレベルアップし、より強力な魔法やアビリティを操れるようになるのだ。

**マテリアのLVとAP（アビリティポイント）**

星がレベルを表す。一杯のマスターレベルでマテリアが分裂




**マテリアのアビリティ表示**

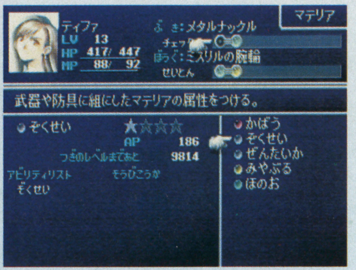
レベルが上がるごとに、下段の能力が使えるようになるのだ

マスターレベルで貴重なマテリアが2つに増える。がんばって戦闘でAPを稼ごう

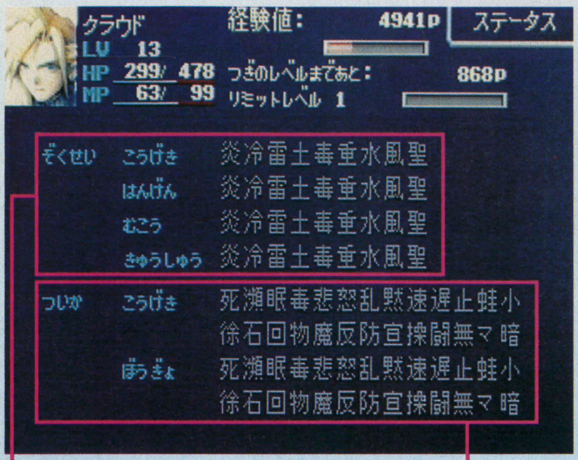
## 「ぞくせい」マテリアで武器、防具に属性を付加

右のページではちょっと説明しきれないので、あえて別枠で紹介することになった「ぞくせい」のマテリア。支援マテリアの一つだが、ほかとは比較にならないくらい高度な使い方が要求される。

基本的には、武器、防具などに魔法マテリアと一緒に装備して属性を持たせるものだが、「属性」自体を理解しないことには使いこなせないのだ。一つ一つ順を追って説明していこう。




装備された武器や防具は、セットにした魔法マテリアの属性を帯びることになる




**通常攻撃、防御の属性**

「こうげき」は武器に付けた場合、「はんげん」以下は防具の場合のもの。属性が発生すると点灯する

**追加攻撃、防御の属性**

「どく」などの追加効果の項目。ここが点灯すると、その効果を攻撃に追加できたり、耐性が発生する

### ●武器に付けた場合

武器に属性を持たせた場合、その武器を使った攻撃は特別な意味を持つ。炎の属性を持った武器は獣系の敵など、炎を苦手とする敵に対して高い攻撃力を発揮するのだ。つまり、ターゲットを絞りこんだ武器に変貌するわけだ。

**「ぞくせい」装着時**

そして「いかずち」のマテリアを装備。明らかにダメージが違う

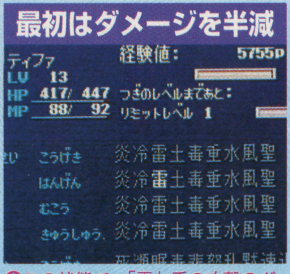
**通常時**

機械系の敵は「雷」の属性の攻撃に弱い。これは何も付けない場合

### ●防具に付けた場合

防具に属性を持たせた場合、言うまでもなくその属性の攻撃に対して耐性を持つようになる。耐性の度合は3段階あり、左のようにマテリアのレベルとともに、その度合も段階が上がっていく。すべての属性に耐性を持たせることはさすがに不可能なので、状況ごとに使い分けていこう。

**最初はダメージを半減**




この状態で、「雷」系の攻撃のダメージを半減させることができる

**マテリアのLVアップで**

**むこう**

1つレベルが上がると、敵の攻撃を完全に無効にしてしまうことができる

**きゅうしゅう**

さらにレベルアップ。今度は攻撃を吸収して、HPを回復させてしまう

### マテリアの攻撃付加属性

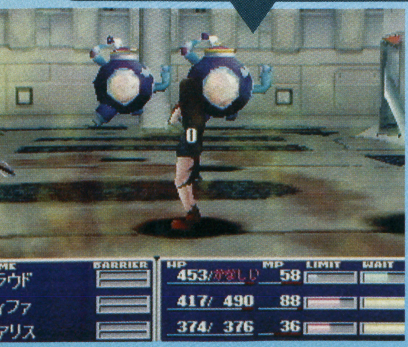
| | |
|---|---|
| 炎 | 火の効果。けもの、氷のモンスターに効く |
| 冷 | 氷の効果。寒がり、火のモンスターに効く |
| 雷 | 電撃の効果。機械でできた敵に効く |
| 土 | 大地の力の攻撃。飛んでいる敵には効かない |
| 毒 | 毒状態にする。もともと毒の敵には効かない |
| 重 | 重力を使った攻撃 |
| 水 | 大地の恵みの水を呼ぶ。火のモンスターに効く |
| 風 | 大気の風を呼ぶ。飛んでいる敵に効く |
| 聖 | 星の力を呼び起こす。暗黒のモンスターに効く |

### ●追加攻撃の属性もある

追加攻撃の場合は、普通の属性よりちょっとだけややこしい。なぜなら、装備品の「アクセサリ」に、特定の追加攻撃に耐性を持っているものがあるからだ。そういうアクセサリは、マテリアに関係なく、装備しただけでステータス画面の防御の項目が点灯する。

さらに「ついかこうか」のマテリアを特定の（「どく」とか）ものと組み合わせることで、効果が発生するパターンもあるのだ。

**敵の攻撃を無効化！**




耐性のある属性の攻撃は、完全にシャットアウトしてしまう

**「ついかこうか」のマテリアやアクセサリで発生！**

序盤は「ついかこうか」のマテリアは出てこない。アクセサリで代用

STORY

# ストーリー攻略編

**ここからは序盤のストーリーに沿い、クラウドたちの戦いを追っていく。**
**大地の生命を削ってまで発展を目指す神羅カンパニーと、それに対抗するテロ集団アバランチ。両者の壮絶な戦いが、今始まる!!**

## ストーリー序盤の完全チャート

今回攻略するのは、クラウドたちが壱番魔晄炉を破壊するスタート時点から、ミッドガルを離れて旅立つところまで。序盤とはいえスムーズに進行しても7～8時間はかかる部分だ。

まずは攻略範囲内の流れを、チャートにして左に掲載したので参考にしてほしい。

なお、チャート内に記されている番号は、本文中の各見出しの番号に対応している。チャートで全体の流れを把握したら、各本文で細かな攻略ポイントをチェックしていこう。

フィールドや各建物内のマップも掲載するので、こちらの方も冒険に役立ててくれ!!。

**ゲームスタート**

| | | |
|---|---|---|
| ① | 壱番街 | |
| ② | 壱番魔晄炉 | ●バレットが仲間になる<br>●中心部に爆弾をセット |
| ③ | BOSS ガードスコーピオン | |
| ④ | 魔晄炉脱出 | ●10分以内に入り口まで戻る<br>●途中、ジェシーを助けて脱出 |
| ⑤ | エアリスとの出会い | |
| ⑥ | 八番街ステーション | ●列車に乗り全員逃走 |
| ⑦ | セブンスヘブン | ●報酬をもらい、次の作戦へ<br>●ティファが仲間になる |

**上段からの続き**

| | | |
|---|---|---|
| ㉓ | プレート断面 | ●ウォールマーケットの武器屋でジンクバッテリーを購入<br>●バッテリーを使用しつつワイヤーを登り、神羅ビルを目指す |
| ㉔ | 神羅ビル入口～3F | ●正面もしくは裏口から侵入<br>●エレベータか階段で59Fまで上っていく |
| ㉕ | 神羅ビル59F | ●兵士との戦闘に勝利し、カードキー60を入手 |
| ㉖ | 神羅ビル60F | ●見張り兵の目を盗み61Fへ |
| ㉗ | 神羅ビル61F | ●フロア内を歩いている男と会話し、カードキー62を入手 |

①壱番街～②壱番魔晄炉

## 壱番魔晄炉を破壊せよ! 今宵、アバランチが動き出す

テロ集団のアバランチに雇われた、元ソルジャーのクラウド。彼らの目的は、壱番魔晄炉の中心部に爆弾をセットすることだ。列車でホームに降り立った時点からゲームは始まる。まずは壱番街を抜けて魔晄炉を目指そう。途中、ランダムで敵が出現するが、どれもザコなので問題なく進めるはず。

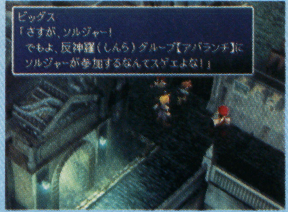
⇧ホームでいきなり戦闘が始まる。戦うのはクラウドだけだが、あっさり勝利できる

**さっそくポーションを入手**

⇧バレットたちが倒していった駅員を調べるとポーションが手に入る

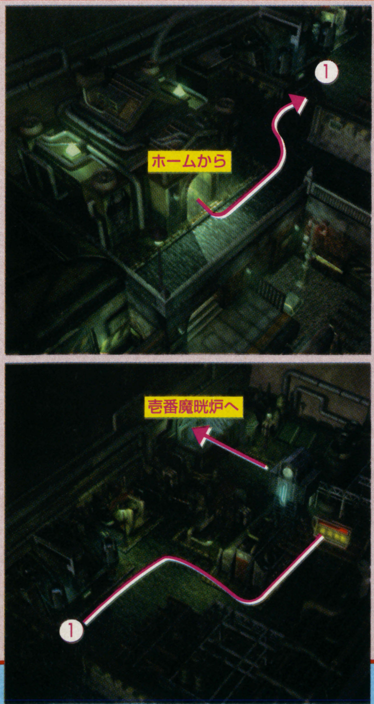
### 1 壱番街を抜けて壱番魔晄炉へ!!

門の前へ行くと全員が集結。ここでクラウドの名前を決定した後は、魔晄炉の入り口へ向かおう。




⇧門の前にいる仲間に話し掛けると、いよいよ作戦決行。彼らは自動的に魔晄炉へと向かうので、クラウドはその後を追えばよい

**壱番街**




POINT

### 魔法は温存

最初にクラウドが使用できる魔法はブリザドとサンダーの2つ。ただし、序盤はできるだけ魔法を温存しておいた方がよい。

なぜなら、魔晄炉内では倒した敵からランダムにエーテルを入手するしか、MPを回復する手段がないからだ。序盤から魔法を酷使すると、この後のボス戦や魔晄炉からの脱出時に苦労することになる。通常攻撃が基本中の基本だ。

**序盤は通常攻撃でOK**

⇧クラウドは通常攻撃でも十分強い。魔法を温存すると後で楽

※マップ中の番号はそれぞれのマップのつながりを示します

- ⑧ 列車内
  - ●車内にて逃走イベント発生
- ⑨ 四番街プレート内部
- ⑩ 伍番魔晄炉
  - ●爆弾セット後に脱出
  - ●途中、プレジデント神羅登場
- ⑪ BOSS エアバスター
- ⑫ スラムの教会
  - ●エアリスと再会
  - ●レノに追われ、エアリスと逃走
- ⑬ 伍番街エアリスの家
  - ●一泊後、エアリスが仲間になる
- ⑭ 六番街公園
  - ●ティファを見かける
- ⑮ ウォールマーケット
  - ●洋服屋の主人にドレスを作ってもらい、クラウド女装
  - ●メンズジムでカツラを入手
- ⑯ コルネオの館
  - ●ティファと再会
  - ●コルネオの罠にはまり地下へ
- ⑰ 地下下水道
- ⑱ BOSS アプス
- ⑲ 列車墓場
- ⑳ 七番街機械塔
  - ●神羅グループにエアリスがさらわれてしまう
- ㉑ BOSS レノ
- ㉒ 伍番街エアリスの家
  - ●支柱崩壊後、エアリスの家で彼女の生い立ちが判明

下段へ続く

- ㉘ 神羅ビル62F
  - ●市長の合言葉を当ててカードキー65を入手
- ㉙ 神羅ビル63F～65F
  - ●65Fでカードキー66を入手
- ㉚ 神羅ビル66F
  - ●トイレの通風孔から会議室へ
  - ●宝条を尾行し67Fへ
- ㉛ 神羅ビル67F
  - ●ジェノバとレッドⅩⅢに出会う
- ㉜ 神羅ビル68F
  - ●エアリス救出
  - ●レッドⅩⅢが仲間になる
- ㉝ BOSS サンプル：H0512
- ㉞ 67Fの牢屋
- ㉟ 70Fの社長室
  - ●プレジデント神羅暗殺
  - ●パーティはクラウドとそれ以外のメンバーに別れる
- ㊱ BOSS ハンドレッドガンナー ヘルガンナー
  - ●バレット、エアリス、レッドⅩⅢのパーティで戦う
- ㊲ BOSS ルーファウス
  - ●クラウドのみで戦う
  - ●戦闘終了後、脱出イベント
- ㊳ ハイウェイ
  - ●バイクによるミニゲーム発生
- ㊴ BOSS モーターボール
- ㊵ ミッドガル基部
  - ●パーティを2組に分け、ミッドガルを後にする

新天地へ向けて戦いの旅に出発!!

## ② 魔晄炉内に潜入 中心部を目指せ

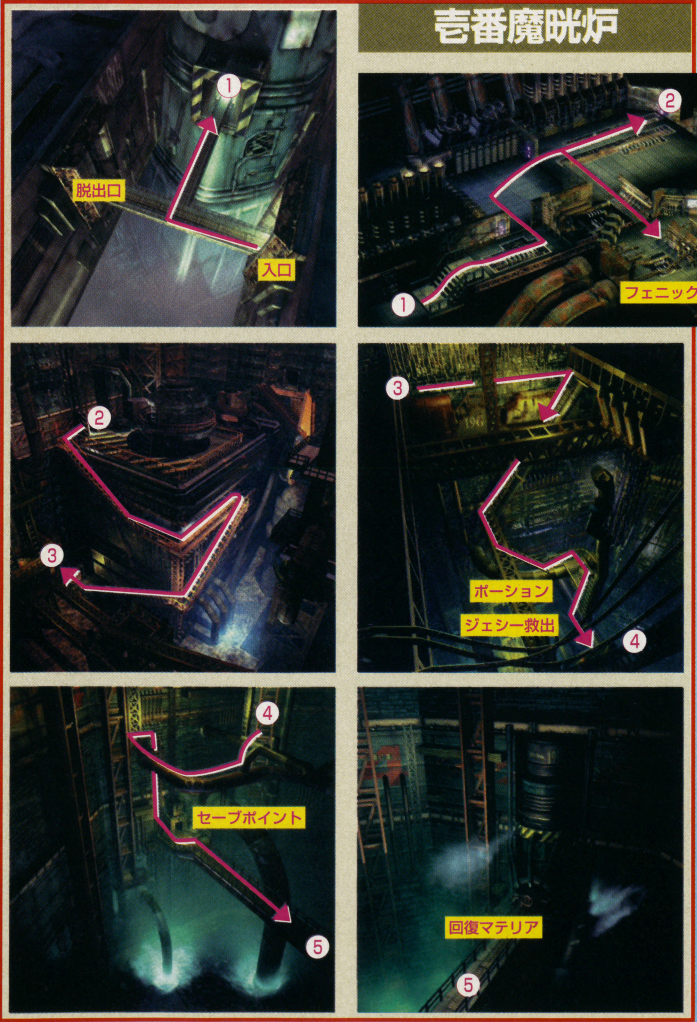
魔晄炉内に点在する扉は仲間に話し掛けることで次々に開いていく。途中にあるフェニックスの尾を入手したら、エレベータ（左に掲載したマップ上の②）に乗って先に進んでいこう。なお、これ以後はアバランチのリーダー、バレットが戦闘に参加してくれる。

### ●爆破の前にすること

中心部に着くと、時限爆弾をセットするイベントが始まる。その後は強制的にボス戦に突入するので、事前にポーションを使ってHPを回復、さらに手前のセーブポイントでセーブをしよう。

また、途中の通路で入手できる回復マテリアは、現段階では装備できないので気にしないこと。

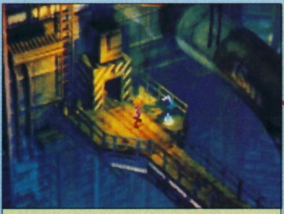
### 壱番魔晄炉




### バレットが仲間に加わる

バレットのガトリングガンは、後列に配置しても攻撃力が変わらない

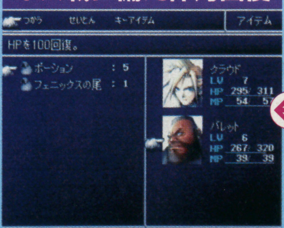
### セーブポイントで確実にセーブ



セーブポイントはあまり多くない。これ以後も、見つけたら必ずセーブするように。

すぐ後にボス戦が控えている。ここで必ずセーブしておこう

### ボス戦に備え体力回復



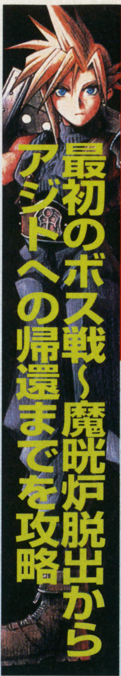

ボス戦中の余計な手間を省くため事前にHPを回復すること

### 爆弾をセットする前に

マテリア入手後、中央部に向かうと強制イベントに突入する。

③ボス戦～⑦セブンスヘブン

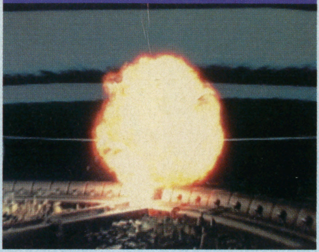
# 最初のボス戦～魔晄炉脱出からアジトへの帰還までを攻略



壱番魔晄炉で最初のボス、ガードスコーピオンの強襲を受けるクラウドたち。バレットと力を合わせて難を逃れるものの、今度は時限爆弾の爆発までに魔晄炉を脱出せねばならなかった!!

何とか作戦を成功させたアバランチだが、この程度では神羅カンパニーの牙城は崩れない。次なる行動に向けて、クラウドたちは!?

### 魔晄炉脱出！そしてアジトへ



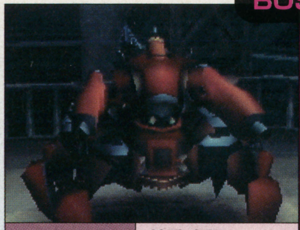
⇧魔晄炉大爆発!! まずは作戦成功だ

## ③ ガードスコーピオンの尻尾の動きに注意!

ボスのガードスコーピオンは雷系の魔法を弱点とする。ここは、クラウドのサンダーを駆使して戦うこと。残りHPに気をつけていればそれほど強敵ではない。

ただし、ガードスコーピオンが尻尾を上げはじめたら要注意。完全に上がった状態の時にこちらが攻撃すると、その反撃として強烈な全体攻撃を仕掛けてくるのだ。この時だけは手を止め、尻尾が下がるのを確認してから再び攻撃していこう。

### BOSS ガードスコーピオン



| HP：約800 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：雷 | スコーピオンテイル<br>銃撃<br>テイルレーザー |

⇧レーザーによる反撃は強烈。ただし、こちらが攻撃しなければ食らうこともない

### 尻尾が上がりはじめたら様子をうかがえ

⇧ランダムで突然尻尾を上げはじめる。左の写真ぐらいになったら攻撃を控えろ

## ④ 爆発までの10分間迅速な行動で脱出

ボス戦終了後は脱出イベントが始まる。制限時間は10分間。その間に脱出口を目指すのだ。

途中、仲間の一人ジェシーがケガをして動けなくなっているので、彼女を助けてあげよう。彼女を助けないと、帰りの扉を開けることができなくなるので注意。

⇧移動はもちろん、戦闘中も時間が減っていく。モタモタしていると時間が無くなるぞ

### 念のためもう一度セーブ

⇧はやる気持ちを抑えて、まずセーブ。万が一に備えておけば安心だ

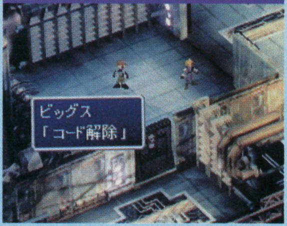
### ケガをしたジェシーを助ける

⇨ジェシーは、最初に別れたところにいる。話し掛ければ助けることができるぞ

**●脱出後は単独行動**

途中にある扉は、入ってきた時と同じように仲間たちに話し掛けることで開けることができる。脱出成功後、アバランチたちは敵を撹乱させるためにバラバラになって逃走。集合場所の八番街ステーションまで、クラウドは再び1人で行動することになる。

### 扉を開けて脱出口へ





⇧扉の前の仲間に話し掛けて進め。ここまで来ればゴールは目前だ

⇧ジェシーの爆弾で壁を破壊するイベント。魔晄炉内部から脱出するクラウドたち

⇨それぞれ単独行動で逃げることになる。目指すは八番街ステーションだ

## POINT 稼げる経験値は稼ぐ

10分間のタイムリミット内に魔晄炉を脱出するのは難しくない。×ボタンのダッシュを使って移動すれば、出現するすべての敵と戦闘しても4～5分は余るはずだ。アバランチのアジトのある七番街スラムに戻ればアイテムの補充もできるので、ここはできるだけ敵と戦って経験値を稼ぐことに徹しよう。

ただし、終始歩いて移動したり、道に迷っている場合は別。すべての戦闘をこなしていると最悪の場合ゲームオーバーに…。

### ダッシュで移動すれば

⇧×ボタンで迅速に移動すべし

### 余裕を持って戦える

⇨出現する敵をすべて倒しても、まったく問題無くクリアできる

### 無理せず、逃げるのも大事

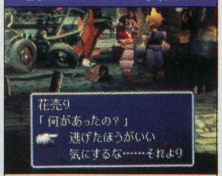
⇧HPや時間に余裕がない時は逃げろ

※マップ中の番号はそれぞれのマップのつながりを示しています

## 5 花売りの少女 エアリスとの出会い

ステーションへ向かう途中、クラウドは後に仲間となるエアリスと出会う。ただし、残念ながらこの時点では少し話ができるだけ。

### 偶然エアリスと出会う




花売りのエアリスがクラウドに話し掛けてくるイベントがある。

### POINT 会話選択での変化

ここで注目したいのが、会話中にでてくる選択肢の数々。これらは、どれを選んでもゲームの本筋には影響しないが、その後の会話や行動に微妙な変化が表れるようにできているのだ。たとえばエアリスとの出会いを例に挙げると次のような変化が見られる。

**花を買わない場合**

「逃げろ」と言うと、すぐに去ってしまう。

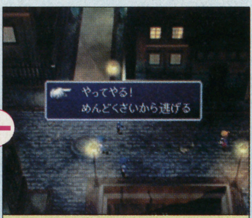
**花を買った場合**

1ギル出して花を買うことにすると…。

⇧花を持っているかいないかで、この後アジト内での会話が変化していく

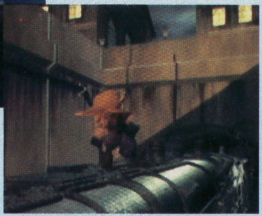
## 6 追われるクラウド その時列車が…!?

広場を南下して進み、街のはずれに出るクラウド。ここでは追手の警備兵が襲い掛かってくる。ただし、通常の戦闘とは異なり、戦うか逃げるかを選択できる。HPやポーションに余裕がないときは逃げてもOKだ。




選択にモタついていると、強制的に戦闘に突入してしまうので注意。

⇧すべての追手と戦う場合、ここでの戦闘は合計3回。クラウド1人でも十分勝てる



⇩追手に囲まれ、これまでと思いきや、その下には列車が！ 計ったように列車の屋根に飛び移るクラウド

⇧列車内には、バレットたちが全員無事で乗っていた。列車は七番街列車墓場駅へと向かう

## 7 アバランチのアジト セブンスヘブンに到着

列車から降りたクラウドたちはアジトの酒場セブンスヘブンに戻る。街の中には店や民家もあるが、真夜中なのでほとんどが閉まっている。アイテムや装備の購入は翌日にまわし、バレットから今回の報酬をもらうことにしよう。

次回の作戦に参加することが決定した後は、自動的にここで一泊することになる。

### ティファ登場

⇧クラウドの幼なじみティファが登場

⇧店内のピンボール台を調べると、地下のアジトに行ける。ここがアバランチの拠点だ

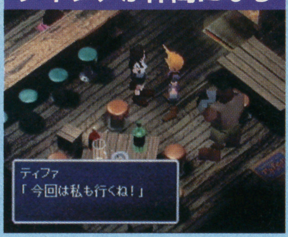
### クラウドは次回の作戦にも参加

⇧アバランチの次なる標的は伍番魔晄炉

**●一夜明けて**

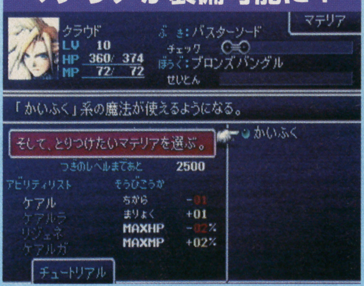
翌日、クラウドはバレットからマテリアについて質問される。これ以後はマテリアの装備が可能となるぞ。各キャラに2つは行き渡るようにアイテム屋で購入し、装備させておこう。特に、回復系のマテリアは2つ持っておくと今後の展開が楽になる。また、武器屋の2階では全体化のマテリアがもらえるので忘れずに入手しておくこと。

### ティファが仲間になる



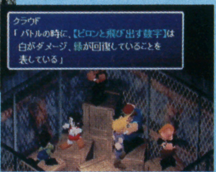

⇧今度の作戦にはティファも参加。これでパーティは3人となる

### マテリアが装備可能に！

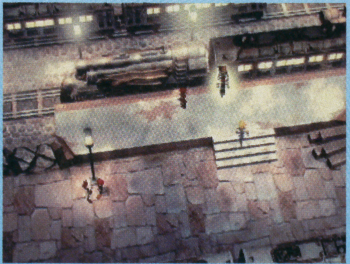



⇨ここで詳しくマテリアについて勉強できる。クラウドの説明をしっかり聞こう

### 「ぜんたいか」のマテリア入手

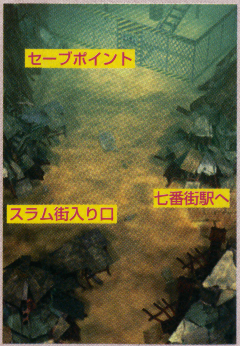



⇧⇨基本操作を教えてくれる初心者の館。ここで手に入るマテリアは貴重品



⇧装備やアイテムの補充をしたら、駅から列車に乗ろう。目指すは伍番魔晄炉だ!!

## 七番街スラム




| 武器屋 | |
|---|---|
| 品名 | 価格（ギル） |
| アイアンバングル | 160 |
| アサルトガン | 350 |
| 手榴弾 | 80 |

| アイテム屋 | |
|---|---|
| 品名 | 価格（ギル） |
| ポーション | 50 |
| フェニックスの尾 | 300 |
| 毒消し | 80 |
| 「ほのお」のマテリア | 600 |
| 「れいき」のマテリア | 600 |
| 「いかずち」のマテリア | 600 |
| 「かいふく」のマテリア | 750 |

# ⑧列車内～⑪エアバスター

## 伍番魔晄炉爆破に向かう一行 爆破は成功、しかしクラウドは…

クラウドたちは壱番魔晄炉破壊の翌日、四番街プレートを経て伍番魔晄炉に侵入。爆弾をセットして脱出しようとするが、プレジデント神羅が現れ、神羅の試作兵器エアバスターをクラウドたちに差し向ける。

戦闘に勝利するも、魔晄炉の爆発の衝撃でクラウドは一人スラム街へと落下していった。

幼なじみ同士再会したのも束の間、クラウドとティファは離れ離れになってしまう。悲痛な叫びが聞こえてきそうだ

## 8 予想外の偽造ID発覚 列車内を逃走する

列車内でクラウドの偽造IDが発覚し制限時間内に車両を移動していくイベントが発生。制限時間が設定されている車両は4つあり全部クリアすれば四番街プレート侵入口の直前で降り、途中で失敗すれば離れた地点で列車を飛び降りる。車内ではハイポーションとフェニックスの尾を入手可。

### 制限時間内に4つの車両を移動

各車両ごとの制限時間は手前から15秒、15秒、18秒、18秒

2両目の一番手前の乗客に話しかけてハイポーションを入手

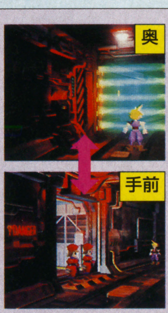
### ●列車を飛び降りトンネルを進む

螺旋トンネル内を奥へ進めば四番街プレートへの進入口へ着く。トンネル内の敵は比較的強力。セーブポイントは遠いし、経験値稼ぎよりも無駄な消耗を避けよう。

### トンネルを奥へと進む

バレットの言葉に従い奥に進め。うろうろしてもメリットはない

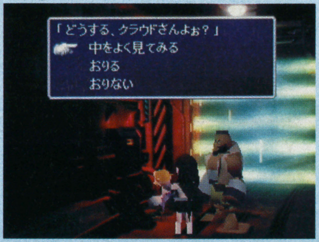
### POINT 螺旋トンネルの構造




螺旋トンネルの奥の端に四番街プレートへの進入口がある。手前の端は警備スポットになっていて、その間は同じ画面が7枚続く。警備スポットでは無限に敵が出現し、先に進むことはできないようになっている。

## 9 四番街プレートに侵入 裏から伍番魔晄炉を目指す

螺旋トンネルの奥の端で向かって左側にあるダクトから四番街プレートの内部に侵入する。いわば裏口から伍番魔晄炉を目指すことになる。このエリアに出現する敵では集中攻撃してくるミサイルランチャーが要注意。なお、テントは必ず入手しておくこと。



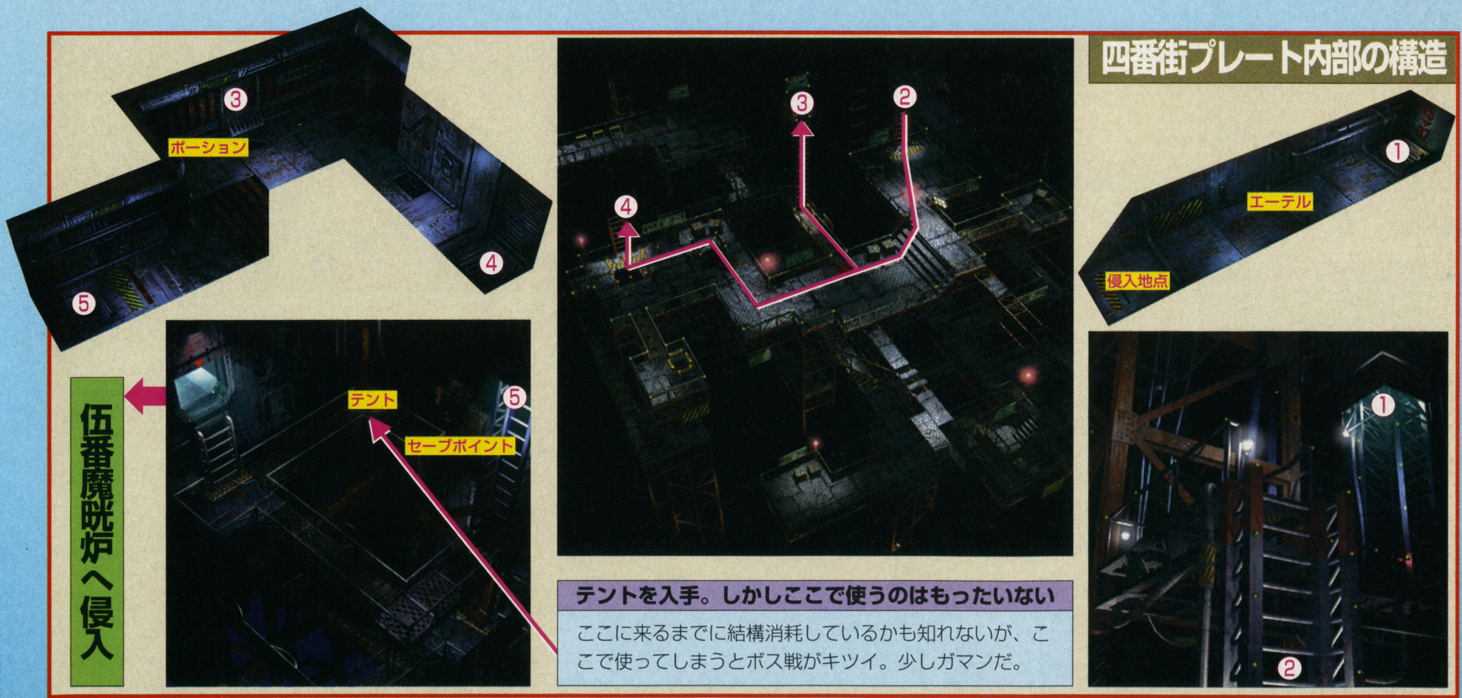

もともと螺旋トンネルから外に出ることはできないのだから、迷うことなくダクトに飛び込め

### POINT 雷＋全体化が有効

セーブポイントまで遠いこのエリアでは長い戦闘で消耗するのは避けたい。戦闘を長引かせないコツは全体化された魔法を使って敵を一網打尽にすること。どの魔法を全体化すべきかだが、サンダーがベスト。このエリアは機械系の敵が多いし、またサンダーは機械系以外の敵にもよく効くからだ。連結穴がある装備を持つクラウドかバレットに雷と全体化のマテリアを装備させよう。

サンダー一発＋「たたかう」でほとんどの敵をまとめて倒すことができる

### 四番街プレート内部の構造

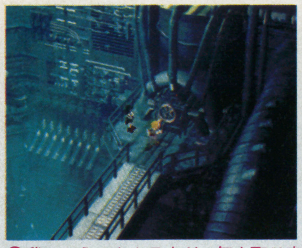



※マップ中の番号はそれぞれのマップのつながりを示しています

## 10 伍番魔晄炉に爆弾をセットし出口を目指す

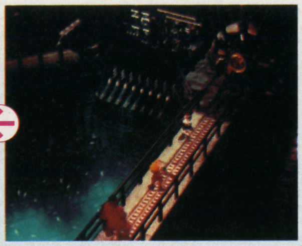
四番街プレート内部を抜けると伍番魔晄炉上部のパイプラインの上に出る。パイプラインを滑り降りていくと、魔晄炉下部に着地。ここから魔晄炉中心部へ向かうルートは、壱番魔晄炉と同様になっている。

魔晄炉の中心部に爆弾を仕掛けた後、出口を目指すのも壱番魔晄炉の時と同じ。なお、ここで、クラウドがティファとセフィロスの関係を暗示する白昼夢を見るイベントが発生する。



我にかえったクラウド。気を取り直して爆弾をセットする。この後は伍番魔晄炉脱出を目指す

クラウドは5年前のティファの白昼夢を見る。どうやら彼女の父はセフィロスに殺されたらしい



魔晄炉の中心部に爆弾をしかけようとするクラウドだが、突然のたちくらみに襲われてしまう

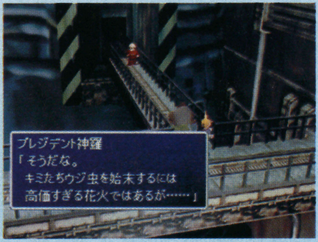
**●壱番魔晄炉と同じ構造**

爆弾セット後の脱出ルートはこれまた壱番魔晄炉の時と同様。魔晄炉下部から階段を上り、エレベーターに乗ってコントロールルームに向かう。ここで左手にある部屋のスイッチを操作して出口への扉を開き、セーブポイントのある部屋へ進む。ここでは必ずテントを使い、かつセーブしておこう。

3人同時にボタンを押さなければならない。メッセージが消えてから2秒後ぐらいのタイミングでAボタンを押せ

**●プレジデント神羅のワナ**

コントロールルームを抜けるとT字型の橋の上に出る。橋の中央部に近づくと強制イベントがスタート。プレジデント神羅が現れ、バレットたちを軽くあしらう。直後、神羅の試作兵器、機動兵エアバスターが登場。プレジデントはヘリコプターで去り、残された一行は戦闘に入る。

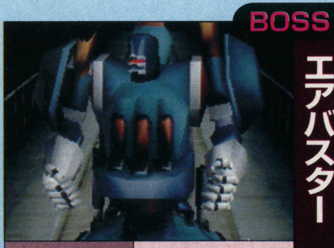



魔晄炉の爆発の巻き添えにしてアバランチのメンバーを始末するつもりだったらしい

### 伍番魔晄炉の構造

## 11 神羅の試作兵器・機動兵エアバスターと対決

特殊攻撃のビッグボンバーが強力なうえ、通常攻撃の威力も大きいエアバスター。攻撃も素早く、戦闘中のHP回復は追いつかない。事前にHPを満タンにしておくことが勝利の必要条件だ。



BOSS エアバスター

HP：約1200
弱点：背面
特殊攻撃：ビッグボンバー エナジーボール 後方マシンガン

**後方マシンガン**

主に背後からの攻撃に対する反撃として使われるが、戦闘が長引くとこれで攻撃してくる

**エナジーボール**

ビッグボンバーが弾切れになった後の特殊攻撃。威力はだいぶ落ちるが弾数は無限だ

**ビッグボンバー**

ダメージは100前後と非常に強力だ。弾数に限りがあり4発までしか発射されない

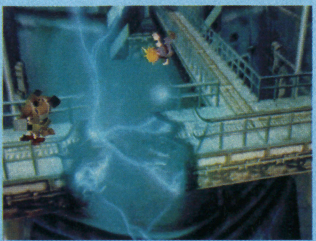
**●リミット技で背後を狙え**

エアバスターの弱点は背面。背面にクラウドのブレイバーか、バレットのヘビーショットが当たれば700前後のダメージを与えられる。強力な攻撃に耐え続ければリミットゲージもそのうちたまる。「たたかう」一本槍でOKだ。

背面からの攻撃にはどうしようもないほど弱い。クラウドとバレットではさみ打つ形になっているので、HPさえあれば勝ったも同然なのだ

**●橋が崩れクラウド落下**

戦闘に勝利するとエアバスターは爆発する。それに巻き込まれクラウドたちが立っている橋も崩れ落ちてしまう。クラウドは橋の残骸につかまるが、魔晄炉の爆発の衝撃で伍番街スラムへと落ちてしまう。ティファ、バレットとはここで別れてしまうことに…。



足場の橋を巻き込んで青い閃光と共にエアバスターは爆発した。それに巻き込まれたクラウドは宙を舞う

橋の残骸につかまっていたが魔晄炉の爆発の衝撃で落下

# ⑫スラムの教会～⑭六番街公園
# タークスに追われるエアリスを助け共にウォールマーケットに向かう

クラウドが落ちた先は伍番街スラムの教会。そこで花売りのエアリスと再会する。タークスに追われている彼女を助けてエアリスの家へ行くクラウド。そこで一泊した後、七番街のティファの店に戻るためにエアリスと共に六番街へ向かう。しかし途中六番街の公園でどこかに連れ去られる途中のティファを見かけるのだった。

⇧エアリスが手入れをしている廃墟の教会の中にある花畑。プレートの下ではめずらしい、花が咲いている場所だ

## ⑫ 伍番街スラムの教会でエアリスと再会

エアリスと再会したクラウド。最初の出会いで彼女から花を買ったかどうかで会話に少し違いが出る。会話を進めているとそのうちエアリスを追うタークスのレノが登場。クラウドはエアリスの願いを聞いて彼女のボディーガードを引き受ける。タークスの追跡を振り切ってエアリスを家まで連れて行くのだ。

### ●エアリスにマテリアを装備させろ

タークスから逃れるため教会の奥の部屋へ入ったらすぐにエアリスに攻撃魔法のマテリアを装備させよう。この後、教会の奥の部屋を逃走中、エアリスがタークスに撃たれてクラウドと離れ離れになってしまい、彼女は単独で戦わなければならないからだ。

エアリスの通常攻撃はかなり貧弱。魔法がないと話にならないレベルなのだ。

⇧クラウドはエアリスに自分のことをなんでも屋だと紹介。ここで、教会の入口からレノが入って来る

⇧エアリスを追うタークスのレノ。エアリスは今まで何度もタークスに襲われた

⇩逃げる途中でエアリスが撃たれ、下まで落ちてしまう。エアリス1人で戦うとツライ

⇧礼拝堂から教会の奥の部屋に入ったところ。ここですぐエアリスにマテリアを装備させろ

### ●撃たれたエアリスを助けろ

エアリスにレノの部下3人が迫ってくる。エアリスにマテリアを装備させているなら追手と戦っても余裕で勝てる。もちろんタルを落として命中させることも可能だ。しかし失敗すると戦闘に移行する。やはりエアリスにマテリアを装備させておくべきなのだ。

⇧タル落としはちょっとしたパズルゲーム。あえてやる必要はないが、遊んでおきたい

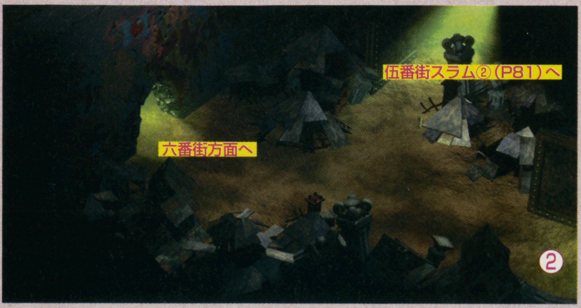
⇧「待っていろ」だとその場にとどまり、「逃げろ」だとエアリスの位置が変わる

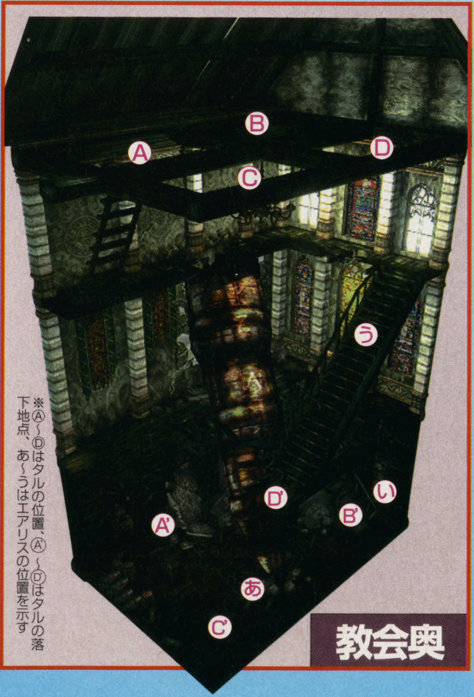
### ●正しいタルの落とし方

エアリスがクラウドの助けを求めてくる地点は3ヵ所あり、追手の立つ位置はそれぞれ決まっている。左の写真はエアリスが助けを呼ぶ位置と、どのタルがどこに落ちるかを示したもの。エアリスの位置があの時はAのタル、いの時はBのタル、うの時はDのタルを落とせばよい。

## 伍番街スラム①

教会の屋根裏から脱出した後は、バラックの山を移動し、マップ上に脱出地点として示した所に降りてくる。ここから伍番街を経てエアリスの家に向かう。

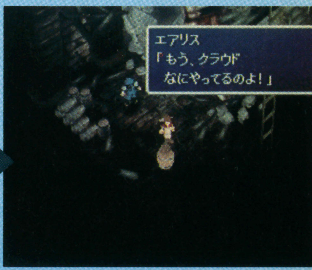


※Ⓐ～Ⓓはタルの位置、Ⓐ'～Ⓓ'はタルの落下地点、あ～うはエアリスの位置を示す

### 教会奥

## 命中させなくてもOK



⇧魔法マテリアを装備させておけば命中しなくても平気だ

※マップ中の番号はそれぞれのマップのつながりを示します

## 13 伍番街スラムを通りエアリスの家で一泊

教会を脱出した後は伍番街スラムを経てエアリスの家に向かう。ここでは家の外の庭でエーテルと「かばう」マテリアを入手しておこう。

家の中に入るとエアリスの母エルミナが出迎える。しばし会話の後、エアリスがクラウドを七番街まで送っていくと言い出すが…。

**●こっそり家を抜け出すが…**

クラウドはエルミナに夜中に出ていってくれるように頼まれる。この後でまず2階に上がり部屋で休む。目が覚めたら部屋をこっそり出て行こう。この時走ったり、壁にぶつかったりするとエアリスに気付かれて再び部屋に戻されてしまうので注意。また、この部屋ではアイテムが入手できるので見逃さないように。

エアリスの家を出て六番街への入り口へと向かうと、エアリスが先回りしており、結局彼女と共に六番街を目指すことになる。

### エアリスの家

**新マテリア「かばう」入手**

味方が攻撃されている時にかばう、追加アビリティを使うことができる。

エアリスの母エルミナ。エアリスはエルミナにクラウドのことを自分のボディガードだと紹介する

フェニックスの尾とポーションが入った袋。少し気が付きにくい

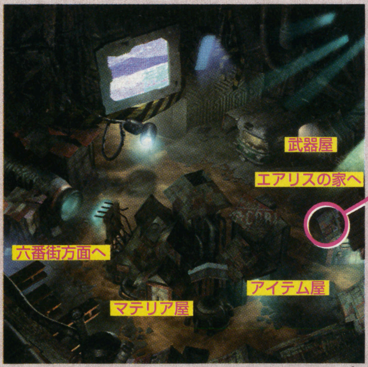
**走ると気付かれてしまう**

エアリスに気付かれるとそのたびに部屋に戻されてしまう

ティファの店のある七番街を目指すには、六番街を経由しなければならないのだ

### 伍番街スラム②

| 武器屋 | |
|---|---|
| 品名 | 価格 |
| チタンバングル | 280 |
| 手榴弾 | 80 |



この引き出しには1段目と2段目の間に隠し棚がありそこに5ギルが隠されている。でも、ここで取らずにしばらくしてから…。

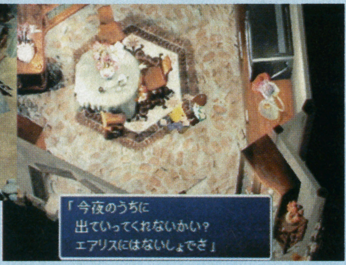
| マテリア屋 | |
|---|---|
| 品名 | 価格 |
| ほのお | 600 |
| れいき | 600 |
| いかずち | 600 |
| かいふく | 750 |

| アイテム屋 | |
|---|---|
| 品名 | 価格 |
| ポーション | 50 |
| フェニックスの尾 | 300 |
| 毒消し | 80 |
| テント | 500 |

寝言を言ったばっかりに虎の子を奪われる

**先回りされてました**

六番街へと続く壁の穴の前でエアリスが待ち構えている




娘をこれ以上危険な目に合わせたくないという気持ちから出た言葉だが…

## 14 エアリスと共に六番街廃墟を行く

エアリスと共に伍番街スラムを出て六番街の廃墟を進む。進行ルートは一本道だが、遠回りする形になっているので分かりにくいかも知れない。マップを参考にして欲しい。ここの敵は結構強い。ザコとはいえ、侮れないぞ。

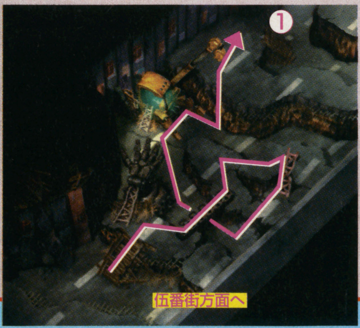
**●公園でティファを見かける**

六番街の廃墟を抜けると六番街の公園に到着。ここでしばらくエアリスと語り合う。エアリスと話しているうちにチョコボ車が現れる。その後部にはティファの姿が。消えていくチョコボ車を追ってウォールマーケットに潜入しよう。

**廃墟の敵は少々手強い**

家の化け物ヘルハウス。1体でしか登場しないが、かなり強力だ

### ウォールマーケットへの道のり




**チョコボ車の後部にティファの姿が**

六番街へと続く壁の穴の前でエアリスが待ち構えている

二人して滑り台の上に登って、エアリスが初めて好きになった人もソルジャーだったという話をする

# 捕らわれたティファを救うため女装してコルネオの館へ！

ティファを追ってウォールマーケットに入ったクラウドたち。彼女は、好色男と噂のドン・コルネオの館に連れて行かれたらしい。
ところが、そのコルネオの館は男子禁制。クラウドは女に扮して侵入するのだが…。ここからは今までと一味違うコメディ調の進行になる。

### 女に化けて関所を突破！

⇧ウォールマーケットを駆け回って女装グッズを探すはめに…

## 15 ウォールマーケットで女装グッズを揃える

蜜蜂の館の客引きからティファの話を聞き、コルネオの館の門番を問い質せばいよいよ女装だ。
まずは最低限化けるのに必要なドレスとかつらを入手しなければならない。看板を見ながら洋服屋→居酒屋→再び洋服屋→ジムの順番で進めば問題なく手に入るはず。後は洋服屋で着替えるだけだ。
ここでの女装グッズの入手方法は左にまとめておいた。ドレスとかつら以外は趣味の世界だが…。

⇩マテリア屋の頼みを聞くとティアラが手に入る

⇧料理屋で食事をするともらえるクーポン券を持って薬屋に行く。その後居酒屋のトイレへ

### 入手可能女装グッズ一覧

| アイテム名 | 入手法 |
|---|---|
| コットンのドレス | 「さらっ」とした素材で作った服 |
| サテンのドレス | 「さわっ」として「きらきら」した素材で作った服 |
| シルクのドレス | 「さわっ」として「つやつや」した素材で作った服 |
| ブロンドのかつら | メンズジムのスクワット勝負で勝つ |
| 茶髪のかつら | メンズジムのスクワット勝負で引き分ける |
| クセ毛のかつら | メンズジムのスクワット勝負で負ける |
| ダイヤのティアラ | 宿屋で買った「200ギルのもの」をマテリア屋に渡す |
| ルビーのティアラ | 宿屋で買った「100ギルのもの」をマテリア屋に渡す |
| ガラスのティアラ | 宿屋で買った「50ギルのもの」をマテリア屋に渡す |
| セクシーコロン | 居酒屋のトイレにいる男に「消化薬」を渡す |
| フラワーコロン | 居酒屋のトイレにいる男に「消臭薬」を渡す |
| コロン | 居酒屋のトイレにいる男に「消毒薬」を渡す |
| ランジェリー | 蜜蜂の館の「愛の巣箱」でホステスからもらう |
| ビキニパンツ | 蜜蜂の館の「団体の巣箱」でムッキーからもらう |

### POINT 蜜蜂の館へ入るには

ウォールマーケットの中でもとかく異彩を放つ蜜蜂の館。ここに入るには、街の南側にいる男から「会員カード」を貰わなくてはならない。コルネオの館前で女装イベントを起こしたら、男に話しかけよう。
ちなみに、館で手に入る下着類にはなんの用途もない。まぁ、縁起モノというコトで…。

⇦⇧うむむっ…ハァハァ…蜜蜂ちゃんが…

## 16 コルネオの館内でティファと合流

どんな種類でも、かつらとドレスを揃えて女装すればコルネオの館の門番をスルーできる。
館の中でティファと合流したら大盛と書かれた部屋に入ろう。コルネオの花嫁選びとなり、集めた女装グッズの総合評価（下着は含まない）で3人のうち誰かがコルネオの部屋行きとなる。

### 「かつら」と「ドレス」があればOK

⇧ティアラやコロンがなくても女装して館内に入れる

⇧ドン・コルネオの花嫁選び。3人のうち誰が選ばれるのか

### 選ばれる条件

下着を除くグッズ4つを、価値の高いものから3点、2点、1点として合計点で勝負。満点（12点）ならクラウドが…。

⇩ティファが選ばれた場合。コルネオの子分に追いかけられているエアリスを助けなくては!!

### コルネオの館

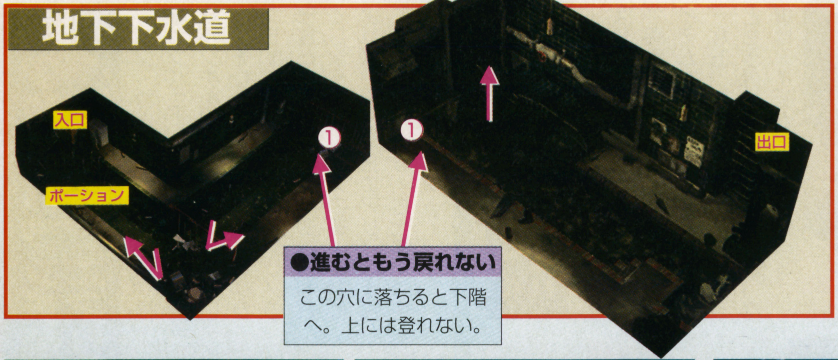
**●漢字に注目!!**
強引な当て字が笑えます。特にこれなんか…おとしあな?

**●アイテムの入った袋を見落とすな**
この隅っこにある袋の中にはアイテムが。見落としがちです。

⇩コルネオをもう少しのところまで追いつめるのだが

※マップ中の番号はそれぞれのマップのつながりを示します

## 地下下水道




### モンスターからアイテムを奪え!

攻撃力の低いエアリスに付けて盗みまくろう

## 17 新マテリアを取りつつ下水から脱出する

コルネオの部屋で落とされるとここへ。すぐにボス戦があるので装備やマテリアは館でティファと合流した時点で調えておくこと。

下水道自体はほぼ一本道で、ただ通り抜けるだけのマップだ。

これがウワサの、アプス自身もダメージを受ける特殊攻撃、下水津波

特殊攻撃なめるを受けると、状態がかなしいになってしまう

### BOSS アプス

| HP：約1800 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：なし | 下水津波<br>なめる |

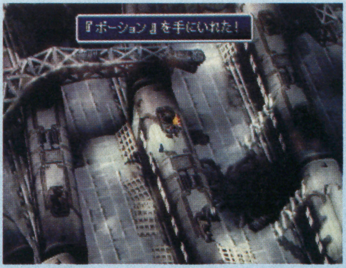
## 18 下水を自在に操るアプスをたおせ

アプスの攻撃の中で一番注意しなくてはならないのが、味方全員に40~50程度のダメージを与えてくる下水津波。特に防ぐ手段はないので、回復+全体化のマテリアで対処しよう。なお、この攻撃はアプス自身もダメージを受けるため、自爆ということもありえる。

## 列車墓場

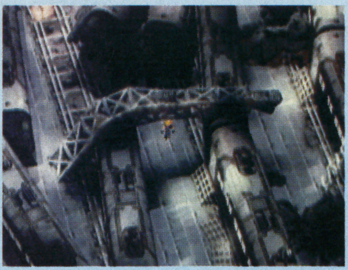
●ドラム缶の中にもアイテムがある

列車墓場の至るところに置かれているドラム缶。この中にはアイテムが入っているので忘れずに調べておこう。




マップ中央の列車内にあるポーションは屋根の上から取ることもできる

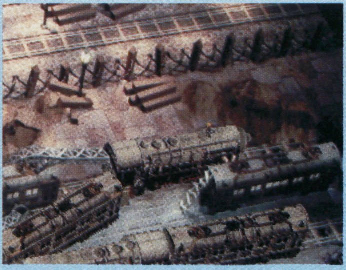
キャラも小さいため、とにかく自分がどう進むかがわかりづらい



## 19 廃棄列車を伝って出口を目指す

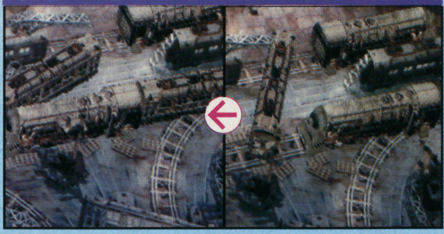
下水道を抜けた先は七番街駅に繋がる列車墓場。

ここは薄暗いためちょっと迷いやすくなっている。はしごを使って列車の屋根にも乗れることに注意すること。迷ったら左のマップの進行ルートを参照して欲しい。



列車どかしは合計2回やることになる。これをやらないと絶対に先に進めない

### 茶色の列車はどかすことができる



列車の横に入口があったら入ってみよう。自動的に動いて邪魔な列車をどかしてくれる

●列車を動かし道を作る

列車墓場2画面目は、1画面目とは違ってただ列車を乗り継いでいけば良いわけではない。廃棄された列車を動かして（乗り込めば自動的に処理）道を開いていくのだ。茶色の列車に注目しよう。

なかなか出現しない敵なんですけどね

### リミットブレイクしっ放しで盗め

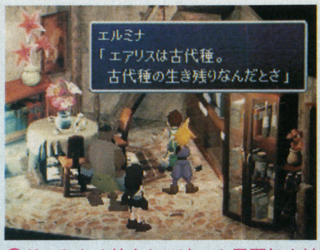
リミットブレイクしているとウェイトゲージが早く溜まる

## POINT アイテムを盗め!!

地下下水道で手に入れた「盗む」のマテリア。この列車墓場に出現する敵はエーテルをはじめとする、まだ売っていないアイテムを持っている。特に、エリゴルの持つストライクロッドは超貴重。これを装備すれば、エアリスもティファ以上、クラウド並の攻撃力を持てるのだ!!

# アバランチ壊滅の危機!! そしてエアリスの秘密とは…!?

ドン・コルネオの言葉通り、神羅カンパニーは七番街もろともアバランチを壊滅させようとしていた。それを阻止しようとするクラウドたちだが、タークスのレノの邪魔が入り、エアリスもさらわれてしまう。タークスの連中の話によれば、どうやらエアリスは太古に存在したという「古代種」の生き残りらしいのだが…？




⇧どことなく他人とは違った雰囲気を持っていた彼女だが、まさか、古代種だったとは…

## 20 バレットを救うべくプレート支柱を登れ

プレート支柱（機械塔）の構造は非常に簡単。螺旋階段が延々と2画面続くだけだ。当然ながらアイテムなども落ちていない。なお、ここに一度入ってしまうともう外へは出られなくなる。回復はアイテムを買って行おう。

⇧エアリスが一時的に抜ける。だが、マテリアは自動的に外されているので安心

戻れない

⇧一度機械塔に上ってしまうともう出られない。金網越しに話しかけてアイテムは買えるけどね

⇧あぁ…ジェシー!!　アバランチは本当に神羅の力の前に屈してしまうのだろうか…？

### POINT 空中兵の対処法

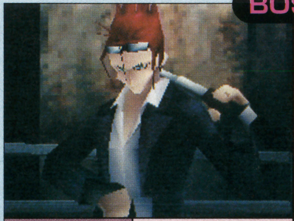
空を飛んでいる空中兵は、他の敵に比べて回避率が異常に高い。こいつは全体化をつけた攻撃魔法で対処しよう。手榴弾も効果的だ。
なお、空中兵はある程度打撃を受けると地上に降りる。そこを狙うのも良い。

⇧結構攻撃力も高かったりする。あぁ、うざったい！

## 21 タークスと初対戦 レノの必殺技を破れ

レノの特殊攻撃はいずれもこちらの動きを封じる効果を持つ。
まずマヒ効果のある電磁ロッドだが、これは時間で回復するのを待つしかない。もっとも恐ろしいのが時間で回復しないピラミッド。受けてしまったら攻撃カーソルを合わせて（ピラミッドの項目が出る）解除しよう。全員ピラミッド状態になるとゲームオーバーだ。

BOSS レノ



| | |
|---|---|
| HP：約1000 | 特殊攻撃 電磁ロッド ピラミッド |
| 弱点：なし 耐性：雷 | |

ピラミッドは攻撃してぶち壊せ

⇧ピラミッドを受けたら真っ先に潰すようにしよう

⇦戦いに勝つが、エアリスがさらわれる

## 22 エアリスの家で母エミリアと会話する

レノを倒すと七番街公園に放り出される。六番街を通って伍番街まで行き、エアリスの家へ。
家に着いたらエアリスの母と会話するだけ。エアリスが彼女の本当の娘でなく古代種の生き残りという驚きの事実が発覚するのだ。

⇧かなり見落としがちなのだが、七番街公園には「見破る」のマテリアが落ちている

⇩エミリアが語るエアリスの過去。彼女はかなり幼少のころから神羅に狙われていたようだ

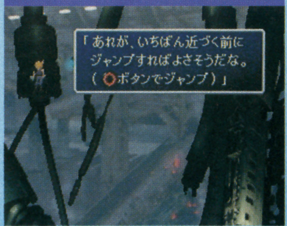
## 23 プレート断面を上るためジンクバッテリーを入手

エアリスの家から六番街を経てウォールマーケットへ。この後すぐ必要になるので武器屋の金網の向こうの親父からジンクバッテリーを買っておくのを忘れずに。
バッテリーを買ったらコルネオの館の右手にある柱を登るのだ。

1つ目：プロペラ

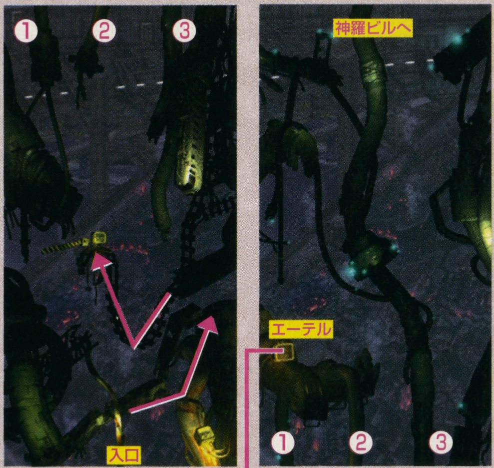
⇧ジンクバッテリーを使う場所その1。プロペラを動かして上へ

2つ目：ワイヤー




⇧バッテリーをはめ込んでおくとこのワイヤーが左右に動く

### プレート断面




●ジンクバッテリーでエーテル入手

ジンクバッテリーを使う場所その3。アイテムが取れるだけ。

※マップ中の番号はそれぞれのマップのつながりを示します

㉔神羅ビル～㊵ミッドガル基部

# なるか、エアリス奪回!! ついに敵の総本山神羅ビル本社へ

タークスの手によってさらわれたエアリスを救うため、ついに神羅カンパニーの本社ビルへ潜入する。ここは70階建ての超高層ビル。4F～58Fはパスできるのだが、59Fより上は1つずつイベントをこなして上へと登りつめていく。まさにミッドガル編の最後を飾るにふさわしい前半最大の山場だ。

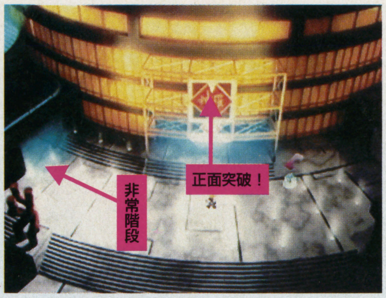
70階建ての超高層ビル!

⬆4～58階がないにしても、十分な広さを持つのだ

## 24 正面か非常口から一気に59階を目指す

ビルに入る前に正面玄関から堂々と入るか、それとも裏口から侵入するかの選択肢が出る。どちらを選んでも両方の出入口から入れるので問題ないが、どちらかと言えばアイテムが手に入る裏口か。

⬆ここが裏口。矢印のポイントに入れば長い長い非常階段が待っている




⬆上は正面玄関、下は裏口へ進む

### ●正面から突っ込む

正面から進む場合は、フロア奥にあるエレベーターを使って上がって行く。エレベーターに入るとイベントが発生。暴走したエレベーターを計5回止めながら進む。止まった階によっては敵が出現!!

エレベーターで襲われる

⬅⬆奥にあるエレベーターAを作動させると発生。エレベーターを止めた階によってイベントが

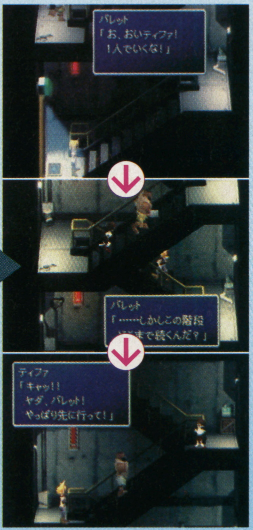
### ●非常階段から忍びこむ

裏口は敵の出現もなく、道も一本なため非常に簡単である。ところがこの道というのが曲者で、螺旋階段をひたすら（7画面分）上っていかなければならない。5画面目の踊り場に落ちているエリクサーを忘れずに拾いながら上を目指そう。

また、裏口から一度59Fまで上がれば、正面から突入するルートでのエレベーター内イベントがなくなる。

⬅5画面目にエリクサーが落ちている。あまり手に入らないので後半まで温存しよう

## 長い螺旋階段をただひたすらに上がる



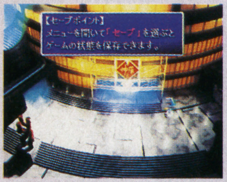

⬅7画面ほど階段を進まなければならない。敵がいないにしても…

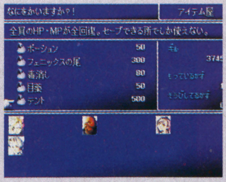
POINT

## 神羅ビル2Fにある売店

神羅ビル2Fの右上にはひっそりと売店がある。この売店で買えるのはなんのへんてつもないアイテムばかり。必ず買っておきたいようなものはないので甘くみがちだが、実はここでテントを買っておけばビル外のセーブポイントで回復をすることができる。神羅ビルに入ったばかりの時などは擲弾兵程度にも苦戦するはずなので、これが思いのほか役に立つはず。

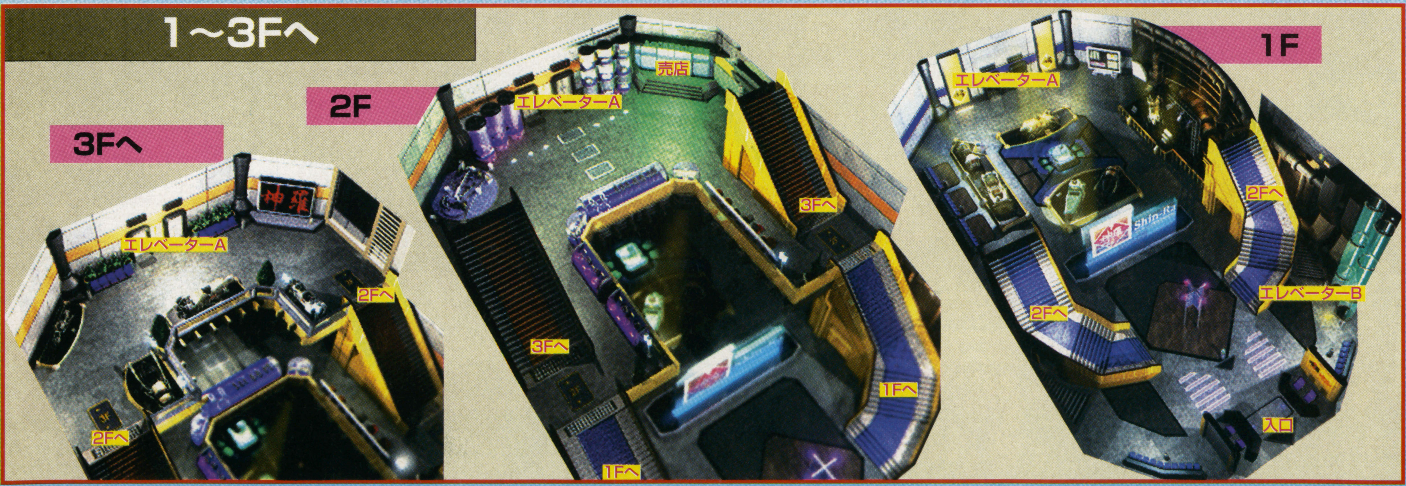
当たり前だが、ボス戦用にフェニックスの尾も補充しておくようにしよう。



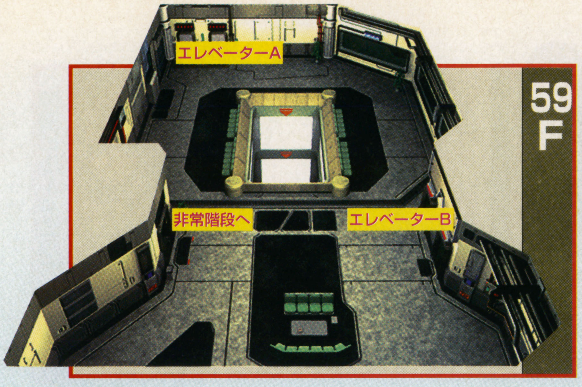

⬆けっこう高いんですけどね

## 1～3Fへ



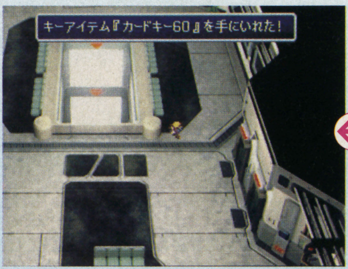
## 25 兵士との戦いに勝ってカードキーを入手せよ

59Fより先は、カードキーを入手しながら進んでいく。カードキーに関しては後述するとして、まずは60Fに上がるためのカードキーを取らなければならない。入手法だが、さすがに最初だけあって簡単。エレベーターBを守る兵士と戦って勝つだけだ。相手は擲弾兵なのでまず負けることはない。カードキーを手に入れたらエレベーターBで60Fへ。




正面、非常階段どちらもここから上り直し!!

⇧正面ルート、裏口ルートどちらを通ってきた場合でも、この59Fからは同じ道のりで進んでいくことになる




⇧戦闘が終了するとめでたくカードキーが手に入る

⇧敵は擲弾兵。手榴弾は食らっても大して痛くはない。よほどのことがあっても負けないだろう

POINT

### カードキーについて

カードキーは何種類かあり、それぞれそこに書かれた階までの移動を可能にする。具体的に例を挙げると、たとえば「カードキー62」を手に入れた場合、これを持っているとエレベーターや階段を使って62Fまで上がれるのだ。なお、カードキーに対応しているのはエレベーターBのみである。

ナンバーまでのフロアに行ける

⇧階段でもOKだ

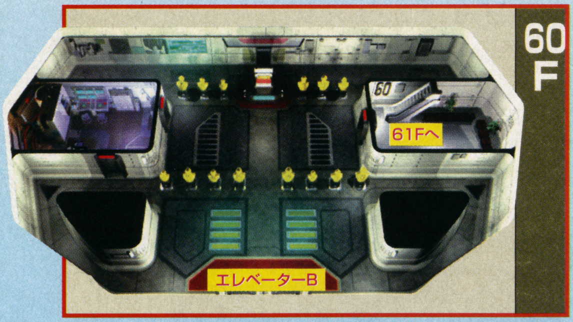
## 26 見張りの目を盗み左から右へ横断

60Fはちょっと変わったミニゲームが用意されている。

左手にある小部屋に入るとゲームスタート。左右に行き来する兵士たちに見つからないように左から階段のある右に抜けていくのだ。もちろん、兵士に見つかれば戦闘に突入する。

このミニゲームは、クラウドだけでなくティファやバレットもクリアしなければならない。少々時間がかかる作業だが、面倒臭いと思ったらわざと4回見つかってしまえば良い。兵士を全滅させたことになり、悠々と渡れるのだ。

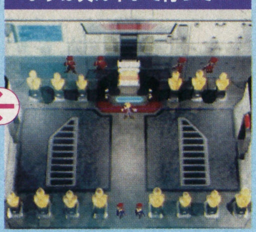
なお、この階には上にいくためのカードキーは存在しない。



⇩数人の兵士がいる。別に話しかけることはできないし、ぶつかったら戦闘ということもない

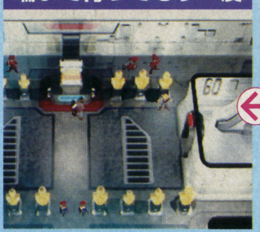
⇧一度62Fに上がってしまうと、エレベーターを使わない限り60Fには戻れない

まずは真ん中まで行って…

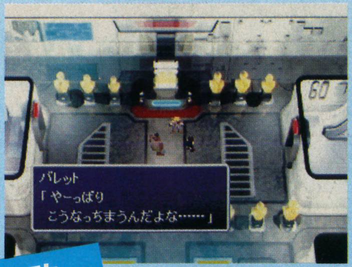


○ボタンで仲間を呼ぶ

端まで行ってもう一度



⇧クラウドの場合は通常の移動と同じく操作するのだが、ティファやバレットは○ボタンで移動の指示を出していくだけ。そのぶん簡単なんだけど




失敗…

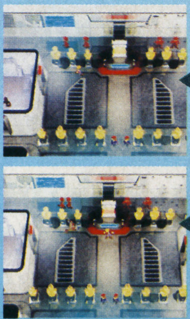
⇧4回失敗しても先へ進める

### ●渡る際のコツ

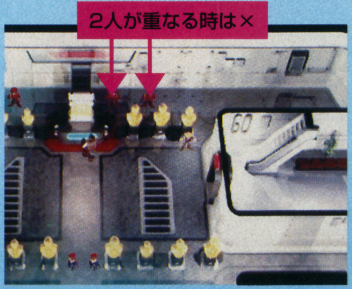
ここでの兵士の移動速度とこちらの移動はほとんど同じ。すなわち、兵士が方向転換をした瞬間に動き始めなければ失敗なわけだ。

また、移動範囲の端で2人の兵士が交差する場合は見つかりやすいので一度見送るほうが賢明。

スタートがカンジン!!



⇨兵士に見つからないように…




⇧上の写真のような場合が一番タイミングをとりづらい

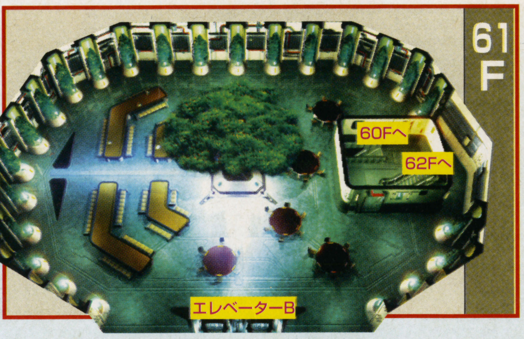
⇩戦闘は必ずはさみうちから始まる

※マップ中の番号はそれぞれのつながりを示します

## 27 62Fの扉を開くカードキーを探せ

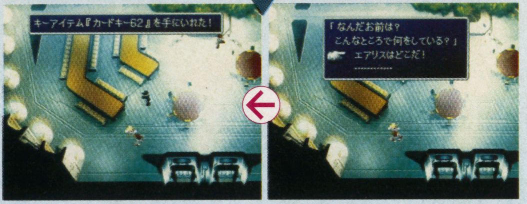
この階はイベントは存在しない。フロア上をフラフラと歩き回っている男に話しかけ、カードキーをいただくだけだ。

⇧敵も出現しないので安全。このあたりはしばらく敵との戦闘をしなくて楽だが、ちょっとレベルも欲しいところ




ちなみに、62Fでちょっとした謎解きがあるので失敗した時のために一度神羅ビルの外に出てセーブしておくと良いだろう。

### 61Fにいる男の問いに「…」と答える




⇧この男の選択肢は別に間違ってもなにも起こらない。もう一度話し掛けて正解の選択肢を

⇧エレベーターの前のお姉さんがカードキーの使い方を伝授してくれる

### POINT 2つ目のエレベーター

神羅ビルには3つのエレベーターがあるが、それぞれ通じているフロアは異なる。60Fより上で使うのは基本的にエレベーターBである。これはいくつか抜けはあるものの1Fから69Fまで行けるので非常に便利なのだ。
ちなみに、エレベーターAは1Fから59Fまで。エレベーターCは67Fと68Fを行き来する時だけに使う。ほとんどイベントで乗るだけだろう。

⇦⇧ビルの外にあるセーブポイントにも一番近いのがこのエレベーターだ

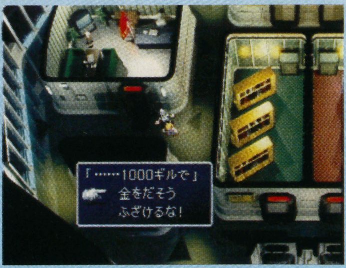
## 28 市長の問いに答え65Fへのカギを入手

ここにはミッドガル市長の部屋があり、彼からカードキーをもらうことができる。ただ、そのためには市長にある合い言葉を言わなければならない。彼の助手からヒントをもらいながら、各資料室に隠されたキーワードを探そう。

⇩4つの資料室。部屋の前にある看板を見ればそこがなんの部屋であるか一目瞭然なはず

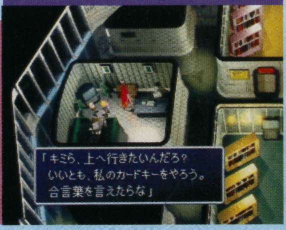
⇧本棚の左側と右側に1冊ずつ書類が入っていることを念頭において調べよう

⇩市長の助手はヒントを教えてくれるのだが、法外な報酬を要求する




### こんなステキな賞品が

#### 答えられた回数によって

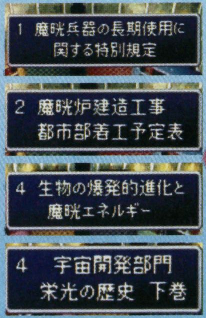



⇧カードキーのほかにもアイテムをくれるのだ

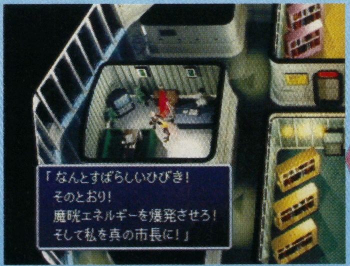
| 答えられた回数 | 賞品 |
|---|---|
| 1回目 | マテリア「ぞくせい」 |
| 2回目 | エリクサー |
| 3回目 | エーテル |
| 4回目 | ポーション |
| 5回目以降 | なし |

●**質問の回答**
資料室にはそれぞれ8冊の書類がある。まずは、その中にある1冊の場違いな書類を探そう。
場違いな4冊が判明したら、次はその書類の頭にある数字を見る。例えば3と書かれた書類なら、その書類の3文字目に注目。これが合い言葉の1文字なのだ。後はこれを繰り返し、4文字を導き出せ。

### たとえばこんな例だと…




### 魔・晄・爆・発!

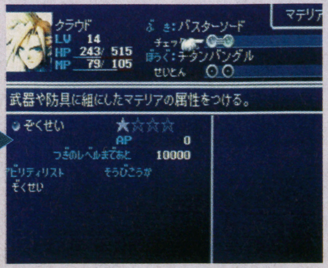



⇧導き出された4文字を並べ替える。ちなみに回答は毎回ランダムで決まる

### POINT 「ぞくせい」活用術

市長から貰える「属性」マテリア。これは炎などの魔法系マテリアなどとあわせて使用することで武器や防具に属性を持たせることができる特殊なマテリアだ。早速、有意義に使っていくべきだろう。この神羅ビルにはメカ系の敵が多いため雷と一緒に武器に装備しておこう。
余談だが、マテリアのレベルが上がってきたら防具へ付け替えるのが得策だ。

メカ系が多いので雷を…



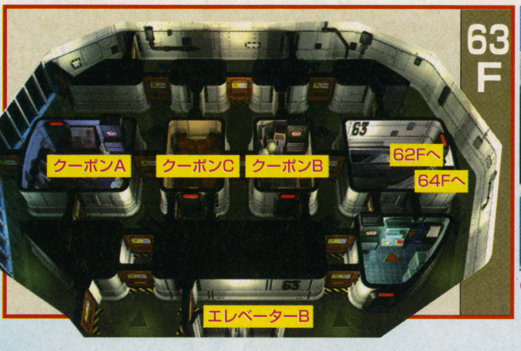

⇧全体化とどちらを使うか迷うところなんだけれど…

## 29 イベントは少ないアイテムを取りつつ上へ

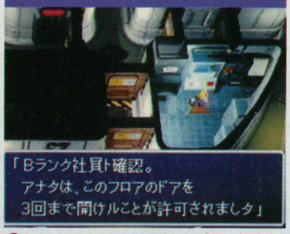
62Fで手に入るカードキーは、63～65階までの扉を開けることができる代物。次なるキーは65Fで手に入るので一気に進めてしまうのも良いが、レアなアイテムもあるので寄り道をオススメする。

### ●神羅ビル63F

部屋と部屋が扉で区切られた、倉庫のような階。宝もいくつか見えるのだが、ここの扉はカードキーでは開けられない。右下にあるコンピュータを調べることで、3枚まで開けられるようになるのだ。扉を開けられる回数は決まっているが、アイテムを全部取ることは可能だ。解法は下のカコミで。




**ドアは3回まで開けられる**




⬆かなりパズル的要素が高い。さ～て、うまく取れるかな？

### POINT クーポン券の取りかた

この階に落ちているクーポン券は、基本的にA→B→Cの順番で取っていけば良い。

まずは扉を2回開けてクーポンAを取り、近くの通風口からクーポンBのある部屋まで移動する。この後はその部屋から出て扉を開けてクーポンCを取ればOKだ。

このクーポン券で取れるアイテム、すべてが使えるものなので必ず拾っておきたいところ。

**右回りにAを取る**

⬆もう一度つながりをみて、どの扉を開けるか確認しよう

**通風口を伝ってBを取る**

⬆この通風口を通るというのを見落としやすい

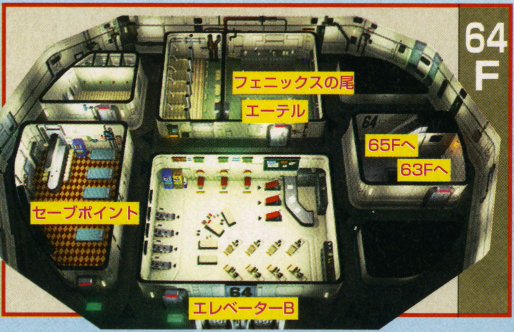
**部屋から出てCへ**

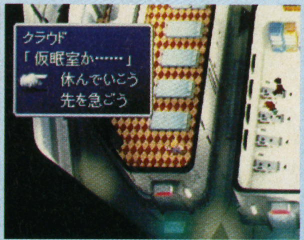
⬆後はもう左に行って最後のクーポンを取るだけ

| クーポン交換リスト |
|---|
| クーポンA→星のペンダント |
| クーポンB→フォウスロット |
| クーポンC→マテリア「ぜんたいか」 |

### ●神羅ビル64F

このフロアでは、左にあるベッドルームを使って回復&セーブができる。65Fから上は戦闘の機会が増えてくるので活用すること。また、ロッカールームを調べていくといくつかのアイテムが見つかるが、メガホンだけはまだ入手することができない。



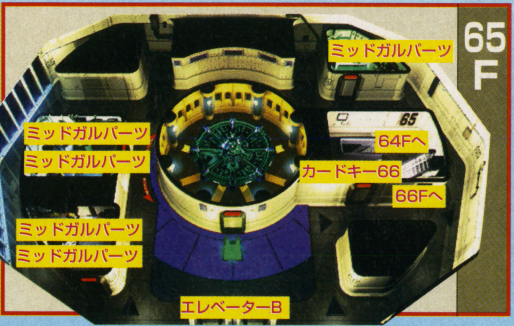

⬆しばらくはまたセーブできないので忘れずに寄っておこう。回復できるのもオイシいよね

⬆メガホンと言えばケット・シー。でもまだ仲間になってはいないので…またいつか来るのだろうか

### ●神羅ビル65F

ここでカードキーを取るには、5つのミッドガルパーツをフロア中央の部屋にある模型にはめ込んでいかなければならない。

パーツの入った宝箱は、左上の部屋にある下側のもの以外はカギがかかっている。パーツを1つはめ込むと、ほかの宝箱を1つだけ（どれでもOK）開けられるようになるのだ。すべてのパーツをはめ込めばキーが取れる。




**このフロアではモンスターが登場する**

⬆ここの敵はあまりいいアイテムを持っていない

⬆久しぶりに敵と戦うもんだから、腕、なまってたりして

**ミッドガルパーツを取り…** まずはココ！

⬆最初は左上の部屋の下の宝箱を開ける

**はめる！**

⬆選択肢がでたら迷わず「はめる」と答えていこう

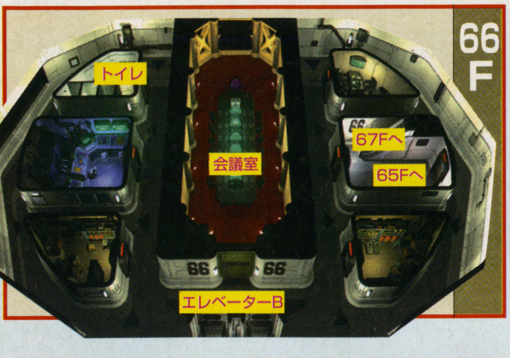
⬆ミッドガルパーツをはめ込んだら次はどこでも1回だけ開けられる

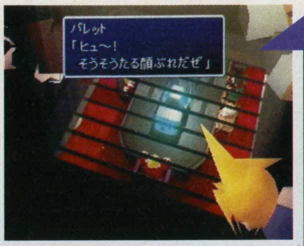
⬇5コのパーツを全部はめ込んだらカードキーの入っている宝箱が開く

※マップ中の番号はそれぞれのつながりを示しています

## 30 66F通風口から重役会議を覗く

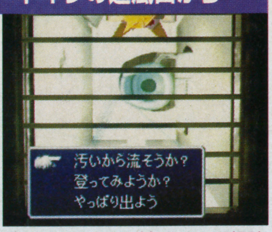
フロア中の人々が「会議室は臭い」と言っているように、トイレと会議室は通風口を通して繋がっている。一番右側のトイレから通風口に入ることができるので、そこから会議室の模様を覗き見よう。その後は階段で67Fへ。




会議室の中はそうそうたる面々。プレジデント神羅のほかはあまり知らないけど…

トイレの通風口から…

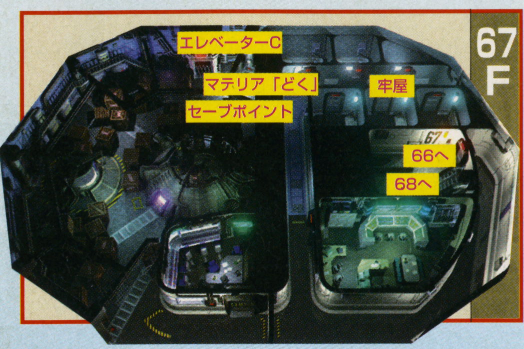



トイレに入れば自動的に選択肢が出るのでそれに従おう

## 31 宝条の後を追い上の階を目指す

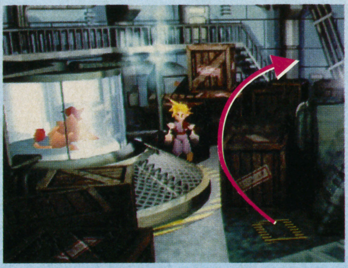
マップで見るところのカプセルのような場所に到達すると神羅の科学者宝条の会話デモが始まる。これといって重要なセリフはないのだが、ここで初登場となるレッドXIIIとジェノバに注目しておこう。特に後者は今後、物語に密接に関係してくるので、忘れたなどということのないように。

また、ここで手に入る「毒」のマテリアだが、この直後に登場するボスの対応策として「属性」と一緒に防具に装着せよ。




レッドXIIIと…ジェノバ!!

目の前に見えるのにまだレッドXIIIは仲間にならない。それにしてもジェノバとは?



ちょっとココの抜け道はわかりづらい。右上に向かって進むつもりで

### POINT 武具を盗め

67Fに登場する敵はソルジャー3RDを始めとして強敵揃い。ところが、強いだけあってさすがに良質の武器・防具を持っている。今後はボス戦も増えるので忘れずにアイテムを盗んでおこう。

また、一度牢屋に入れられてしまうと出現する敵キャラが変化してしまう。その前に全員のぶんを揃えておくように。

モススラッシャー：カーボンバングル

このあたりでは最強。防具はいくらあっても良い

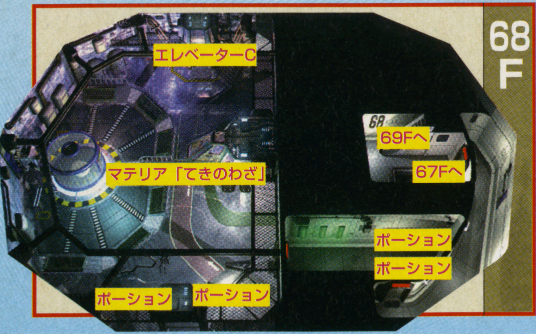
ソルジャー3RD：ハードブレイカー

クラウドの攻撃力が大幅アップ。左はともかくこれは絶対に

## 32 エアリスと再会！そしてレッドXIII仲間に

このフロアではレッドXIIIが仲間になる。反面、ティファかバレットを外すことになるのでマテリアの装備変更は事前に行うこと。

なお、ボスであるH0512を倒した後に「敵の技」マテリアが手に入る。




エアリスとレッドXIIIが実験台に…？

人間と獣を交配させるなんて…!! 宝条って奴はかなりエゲツねぇ。この直後にレッドXIIIが半ば強引に仲間に入る

戦闘勝利後、エレベーターで捕まる

## 33 レッドXIIIとともにH0512を倒せ

H0512自体はそれほど手強い相手ではないのだが、後列にいるため思うようにダメージを与えられない。通常攻撃よりも魔法で攻撃するのがベストだ。

今回初めて戦闘に参加するレッドXIIIだが、ここではあまり活躍は期待できない。最初から持っているファイアでチクチクやるのがいいだろう。

とりまきには目もくれるな

とりまきのオプションは弱いし、復活するので無視、無視

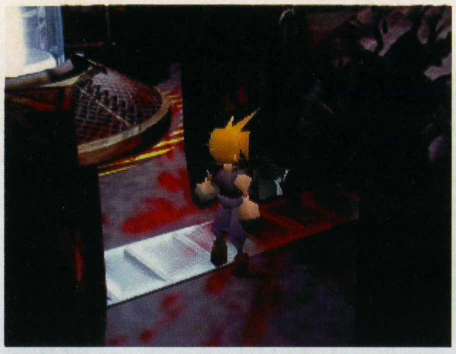
BOSS サンプル：H0512

| | |
|---|---|
| HP：1000 | 特殊攻撃 |
| 弱点：炎 | 怪しい息 |
| 耐性：毒 | 回転アタック |
| | 復活魔法 |

## 34 捕らえられた牢屋から進入者を追って上へ

HO512を倒してエレベーターに乗るとタークスによってメンバーは捕らえられてしまう。その後プレジデントと話し、67Fの牢屋に閉じ込められるのだ。

牢屋で一眠りすると状況は一変。牢屋を脱出して69Fを目指せ。



⬆この血のりは…？　一体侵入者とは何者なのか

### 出現する敵は異なる

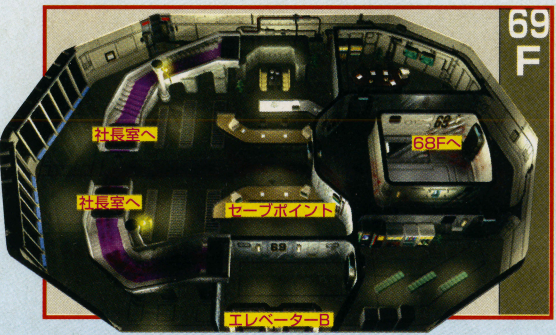
⬆最初に67Fに出てきたものとは違う敵が出現する。もちろん強い

⬆牢屋内で仲間と少し話した後で眠ることができる

## 35 プレジデント死亡!! そしてセフィロスの影

69Fの階段を上るとそこは社長室。ところがなんと、辿り着いた時にはプレジデント神羅は何者かによって殺されてしまっている。

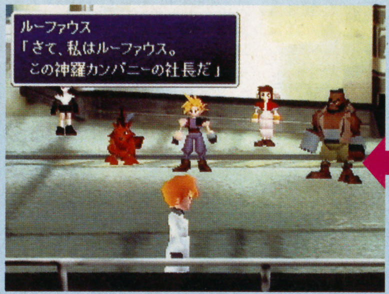
この直後社長室のドアから外へ出ると、新社長ルーファウスが登場。クラウドは彼と一騎打ちをすることになるのだが、その前にパーティは一旦別れる。場面ごとにマテリアの変更は可能なので、特に心配はしなくても良い。




⬅プレジデントが!

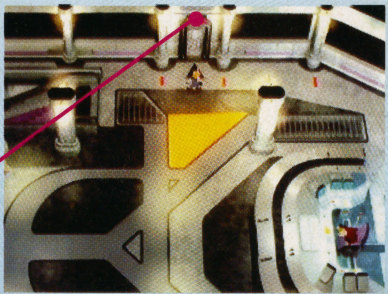
### パーティのメンバーが分断される

⬆クラウドはルーファウスの元に残り、ティファはそれを待つ。残りの3人でパーティを組んで1Fまで降りていくのだ




⬆外に出るとルーファウスが登場する

### このドアを抜けて外へ



⬆ちょっと小さくて見えづらいが、扉がある

## 36 接近攻撃は通じないハンドレッドガンナー

クラウドたちと別れたエアリス、バレット、レッドⅩⅢはエレベーターで1Fに降りることになる。その途中、エレベーターの中で出現するのがコイツだ。

とにかくキツイのが、相手と離れているため接近攻撃が通用しないこと。バレットは別として、エアリスとレッドⅩⅢには必ず事前に攻撃魔法を持たせておくこと。

### BOSS ハンドレッドガンナー

| HP：1600 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：雷 | 副砲<br>主砲<br>波動砲 |

⬆偉そうな名前の割には大した攻撃力ではない波動砲

### 手榴弾を投げろ!!

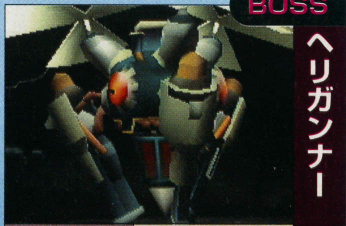
⬆持っているなら、手榴弾を投げて攻撃するのも良い

## 36 傷を癒す間もなくヘリガンナー来襲!!

ハンドレッドガンナーを倒した直後に出現する。

ここも同じく接近攻撃が通用しないため、魔法主体の戦い方になる。注意してほしいのはハンドレッドガンナー戦とヘリガンナー戦は合わせて1つとして数えられること。全体化の使用回数は回復していないので回復は特に慎重に。

### BOSS ヘリガンナー



| HP:1000 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：雷・風 | AB砲　C砲<br>一斉射撃<br>フライングドリル |

⬆味方を殴って無理矢理起こす

### 眠らされたら殴って起こせ

⬆ＡＢ砲には睡眠の追加効果がある。もし眠らされたら…

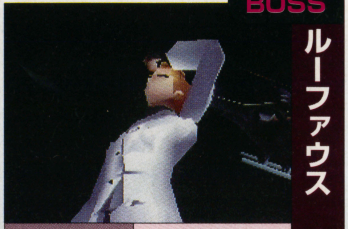
※マップ中の番号はそれぞれのつながりを示します

## 37 イキナリ激突!? ルーファウスVSクラウド

ヘリガンナーを倒すとクラウドとルーファウスの対決の場面に切り替わる。ここでもマテリアの装備変更ができるので、忘れずに回復魔法を装備しておくように。

ルーファウスさえ倒せば戦闘は終わるが、戦闘終了時にアイテムが貰えるので2体とも倒せ。

BOSS ルーファウス



| HP:500 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：なし | ショットガン |

BOSS ダークネイション

| HP:140 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：なし | バリア<br>マバリア<br>サンダー |

ダークネイションがバリア＆マバリアを張ってくる

## 38 ハーディデイトナで夜の高速を走る!!

ルーファウスを倒すと、ハーディ＝デイトナ登場のムービーを挟んでバイクを使ったレース調のミニゲームが始まる。

ここでは剣攻撃や体当たりを駆使してトラックに乗る他のメンバーを守っていく。

なお、ここでの体力バーは次のボス戦開始時のHPに影響してくる。バーがなくなってしまったキャラはHP1で登場するのだ。

外はすでに囲まれていて脱出できない

右往左往しているところへティファが現れる。どうやって脱出するんだ？

### ハーディ＝デイトナ登場!!

前々からウワサになっていたバイクがついに登場!! 7頭身で見るハーディ＝デイトナとクラウドはイカス

### ○ボタンで剣攻撃

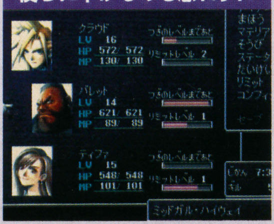
ガードレールに押し付けても倒せる

### POINT パーティ選びのコツ

バイクに乗ってのミニゲームの前に、パーティを選択する画面になる。「なんで?」とお思いかもしれないが、実はコレ、ボスのモーターボール戦に参加するメンバーを変更するものなのだ。

ここでやっておきたいことは、回復役としてエアリスを加えること。回数が決まっているケアルの全体化よりも癒しの風で回復するほうが効率が良い。

後ろに下げるのも忘れずに



バックアタック対策に

## 39 高速道路の果てでモーターボールと対決

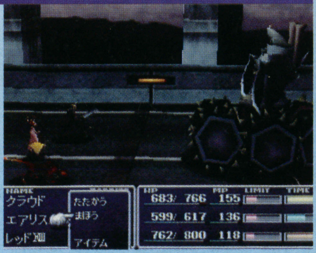
バイクゲームをしばらく進むと、モーターボール戦に突入する。ここは敵のバックアタックから始まるので、あらかじめ隊列を逆にしておくのが得策と言える。

モーターボールの攻撃で一番怖いのが全員に約200のダメージを与えるローリングファイア。エアリスをメンバーに加えてリミット技、癒しの風で回復せよ。

BOSS モーターボール

| HP:2600 | 特殊攻撃 |
|---|---|
| 弱点：なし | アームアタック<br>ダブルバーナー<br>ローリングファイア |

体を上に向けたら注意！



ローリングファイアは全員に約200のダメージを与える。受けたら即、回復だ

## 40 ミッドガル基部からまだ見ぬ大地へ!!

モーターボールを倒すと、ついにミッドガルの出口へ。大きなダンジョンのような構造だったミッドガル内部とは異なり、広大なフィールドで物語は展開していく。

まず、目指すは北東にあるカームの街。そこでクラウドたちは何を見、何を知るのだろうか…？

ここからが本当の始まりなのだ！

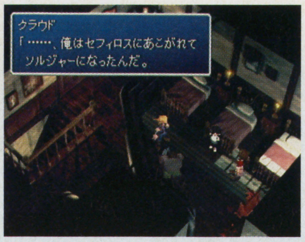
次号の攻略も見逃すな!!

# 今後の展開

## いよいよここからが本番だ!! ミッドガル脱出後の展開を大公開

ここからは、ミッドガルを出てからの展開について少しまとめてみよう。
ミッドガル編だけでもボリュームはかなりのものだが、実際はまだまだ序盤もいいところ。未知なる要素は山ほどあるのだ。そして、なにより気になるのがセフィロスの動向。はたして彼の真意とは？

⬆バイクのミニゲームの他にも数々のお楽しみが。スノボもその1つだが…一体どこでやるの？




⬆クラウドがポツリポツリと語りだす自らの過去。セフィロスに憧れてソルジャーを目指したあの頃…

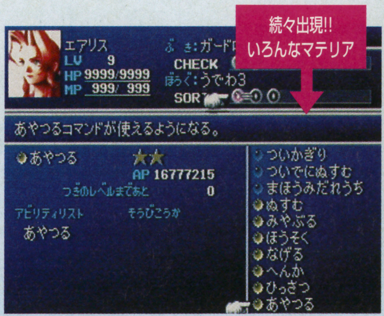
# SEPHIROTH

### 物語に深く関わるのはやはりこの男

かつては英雄と呼ばれたほどの男。クラウドと行動をともにしていた時代もあったようだが、現在は行方不明となっている。

⬇超巨大ギャンブル場、ゴールドソーサー。はたしてどんなアトラクションが待つのか

続々出現!! いろんなマテリア




⬆見知らぬマテリアが一杯

## その他の仲間キャラはいつごろ登場する?

今回の範囲で登場した5キャラのほかにも、仲間として発表されているキャラは4人。彼らはどのような性格で、どこにいるのか。ここであらためて再点検してみよう。

### CID シド

飛空艇あるところにこの人アリ。宇宙を夢見る熱血ジェット親父だ

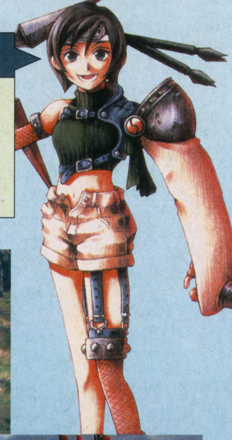
⬆リミットブレイク！ シドの必殺ブーストジャンプが発動

⬅戦闘勝利時。うまそうにタバコを喫ってます

⬇魔法使用時もクールに決めます

### YUFFIE ユフィ

何か良からぬ企みを持つはすっぱな少女。一応（笑）忍者なので見つけにくい場所にいる？



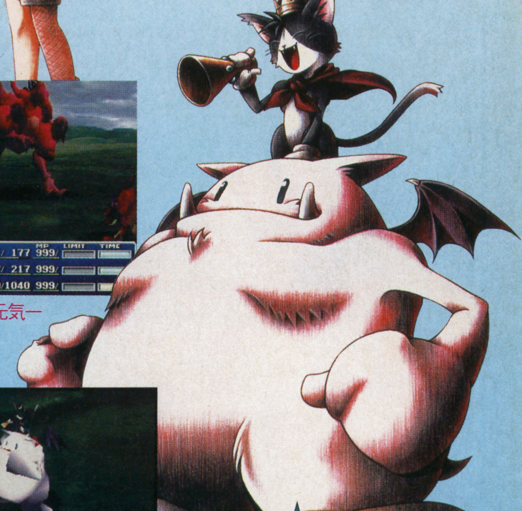
⬆なんかいきなり神羅兵に囲まれてますが…

⬆戦闘シーンでも元気一杯なユフィ

### VINCENT ヴィンセント

神羅になんらかの因縁を持つ男。なんと棺桶の中から登場するようだ

### CAIT SITH ケット・シー



関西弁でしゃべる陽気な猫（？）金の集まる所にいそう

⬇なんかやたら怪しい関西弁を使う。その話しっぷりと見た目から、やっぱり調子のいい奴だと思われるが

⬆ずんぐりむっくりしたデブモーグリに乗ってます。あんまり強そうじゃないんですけど…？

### ●登場済みキャラのイベント

ティファを始めとする登場済みの仲間だが、彼らに関してのイベントもまだまだまるで消化し切れていない。言い換えれば、彼らの素顔が見え始めるのはこれからなのだ。今度、キャラに持っていたイメージが変わるなんてことも…。

⬆どうやらレッドXIIIは暑いところが苦手らしい。獣ですね

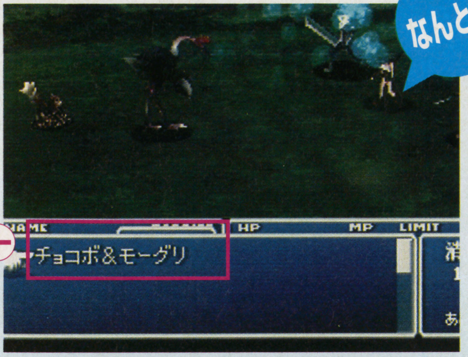
# FINAL FANTASY VII 超攻略 第2部 ストーリー攻略編

ファイナルファンタジーVII

## 召喚！ チョコボ&モーグリ

チョコボに乗ったモーグリが必殺技（詳しくは不明）を放つ

怪しげな魔法が…



今回は敵として登場する野良チョコボ。どうやって捕まえる？

## おなじみの乗り物 チョコボの登場は？

チョコボと言えば飛空艇と並んで『FF』シリーズを代表する乗り物。もちろん『〜VII』にも登場するのだが、その出張り具合といったら他の比ではない。魔法はもちろんのこと、敵として登場したり、レースに出たりとクラウドを食うような勢いで大活躍を見せるのだ。

## チョコボレース!!

ゴールドソーサーの中のチョコボレース場。早く自分のを出したい

チョコボ牧場でエサを与えてチョコボたちを育てる。特異なチョコボって言うと、以前のシリーズで出たアレ？

**●愛情一杯チョコボ牧場**

今回のチョコボは、なんと捕まえて調教(?)することができる。マイチョコボになれば逃げることもなくなるし、うまく成長すればチョコボレースにも出られる。

## 誰も知らない土地 3ヵ所まとめて紹介!!

今回発覚した、いくつかの新たなる土地を紹介しよう。

残念ではあるが、これらの地がどこにあり、いつごろ行けるのかはまだわかっていない。

### 北コレル

バレットの故郷。世界に名高い炭坑だったが、現在ではただのガラクタの山となってしまっている。また、この近辺には危険極まりない砂漠の監獄なるものがあるらしい。

ちょっと…こんな危ない吊り橋を渡るんですかぁ？

疲れてる人ばっかり

線路はどこまで続く？

さびれた街でなく、きらびやかなゴールドソーサーに憧れる人々

バレットは監獄になにか私怨が

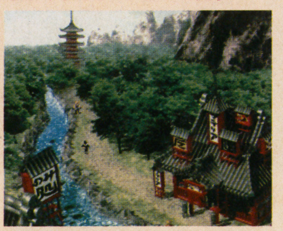
### ウータイ

長い歴史を持つ神秘の国ウータイ。瓦を乗せた屋根が象徴するように、遠い昔の日本に似た文化を持っている。

エアリスの母が言っていたように、昔は神羅（がある国）と戦争をしていたという話もある。こう見えても実はかなりの軍事大国で、クラウドたちに力を貸してくれるようなことが…？

どうすればこの中へ

5重の塔なんかも見えますが、浮きまくってるマテリアの文字が…



すンごいのありますかね

街の人々が話す水神様とは何者なのか。シヴァ…とかじゃないよな

この怪しげな男は誰

### ？？？

街ではない、なんらかの建造物の廃虚。神羅ビルで見たスカーレットとタークスのツォンが話すところを見るとやはりこの惨状には神羅が一枚かんでいる？

## 2人の会話の意味するところは…？

実はセリフうんぬんよりも後ろからこっそり覗いているクラウドが気になって仕方がないんですけれど

特別企画

# 神羅のほこる高性能メカの数々 そのメカニズムのすべてを解説!!

最後を飾るのは、神羅カンパニーのメカ特集。今回の攻略範囲の中で登場した3種のメカニズムを解説していこう。

これ以外のメカに関しては、今後の攻略に沿って解説していくつもりなのでお楽しみに。

## ●ハーディ=デイトナ

神羅の最新型エンジンを搭載した最新鋭バイク。これまで単気筒や直列3気筒エンジンを開発し続けてきた神羅が世に送り出す、4気筒V型大排気量エンジンを搭載したモンスターマシンである。

ただ、DOHC採用を始めとしてさまざまな新技術を盛り込んだためパワーバンドが狭く、耐久性も低い。ハーディ=デイトナが市販及び大量生産されるのは、まだ先になりそうである。

**SPEC**

・車両形式　hD-92
・搭載動力機　VE4-Ge型（油冷V型4気筒 DOHC1160cc）

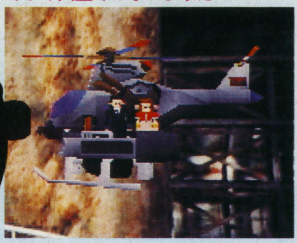
⇧その馬力は、まさに乗り手を選ぶ。怪物というのにふさわしいバイクなのだ

## ●神羅B1A式

神羅の多目的ヘリコプター。今回の記事内でもルーファウスやツォンが乗っていたように、神羅社員が多目的に使用できる代表的な移動手段となっている。

また、暗闇のミッドガルでの使用頻度が高いためか、全面に明るいフォグランプを2連装している機体が多い。

⇩ツォンがエアリスを連れ去る時にも乗っていた。画面から察するに、あまり大型ではないようだ



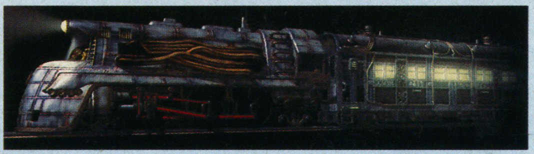
**SPEC**

・全長　9.14m
・自重　1230kg
・最大速度　150kt
・エンジン　油冷RG08式 水平対向8気筒発動機

## ●神羅鉄道

ミッドガル0番街（神羅ビルのそびえたつセンター街）から壱～八番街（ミッドガルを構成する各プレート）を繋いでいる。現在では写真上のムカ百式九〇が主となっているが、5000回以上の改良を続けたホカ百式七〇も、ターミナルでは見かけることができる。

なお、この鉄道がミッドガルとスラム街との唯一の交通手段だ。



⇨現在最も走っているのがこのムカ百式九〇形式600

⇨古くから改良を重ねてきたホカ百式七〇形式5884

特別出張版

# FINAL FANTASY FREAK 読者ハガキ大掲載

不定期連載ながらも、根強い人気を持つ「FF」専門ページ（自分で言うな）、「FFF」。『VII』の発売日も近づき、投書やイラストの量は増すばかり。今回は特別にこの場を借りて出張版をお届けします。まずは香川県／ちゃこサンからの質問のおハガキ。

Q：「FFF」宛てのイラストで、一番多く描かれているキャラは誰ですか？

——今のところティファがダントツかな。最近はセフィロスも増えてきているけど。ちなみに、編はユフィが好みです（笑）。

お次は東京都／インテグラくんのおハガキだ。

Q：『VII』も発売されることだし、キャラクタ人気コンテストやりませんか？　ちなみにボクはティファに1票!!

——う～ん、個人的にはやりたいんですけどね…。賛成のハガキがたくさん来るようだったら考えましょう。

⇩全員集合イラスト、おつかれ様。ケット・シーがいいね（徳島県／深津まゆこ）

⇩セフィロスって同性から見てもカッコいいよね。実際のゲーム画面でみたらもっと好きになると思うよ（東京都／きさらぎ浅葱）

⇨いつも投稿ありがとう。今後もよろしくね！（長野県／テテラ）

⇧実際、ティファとエアリスってどっちがクラウドとくっつくんだろうねぇ（奈良県／久方碧落）

⇨ちょっと優しそうな瞳のクラウド。これが本当の彼？（東京都／このや）

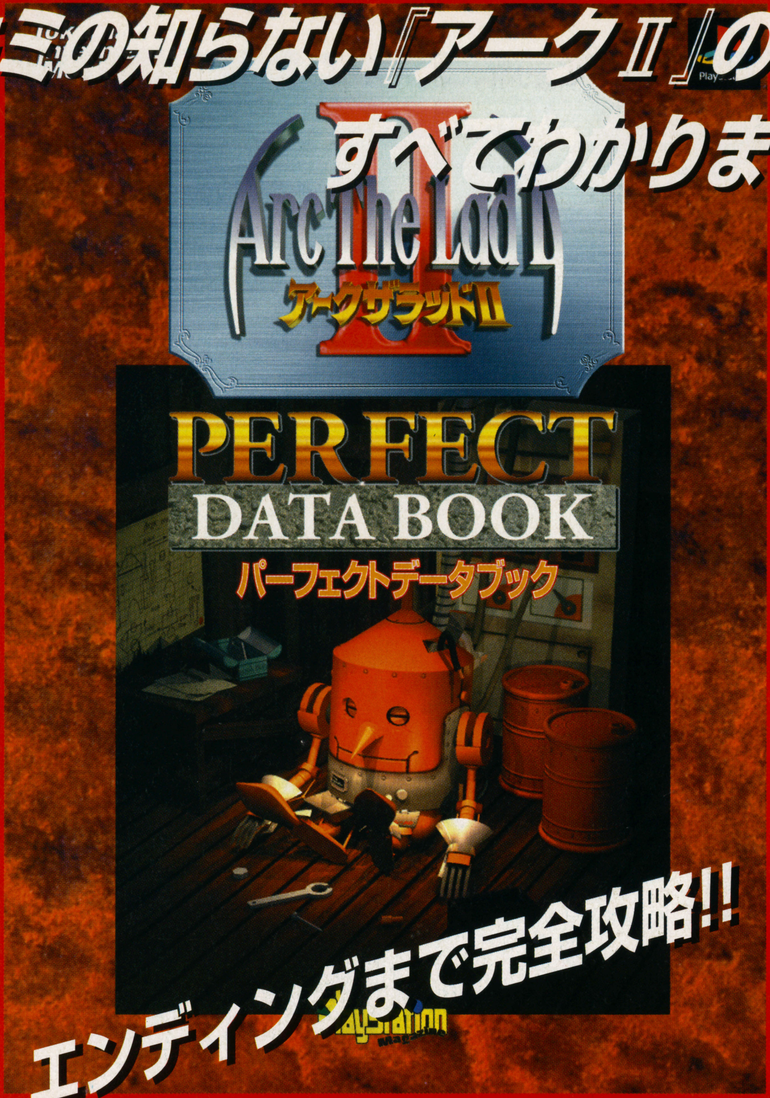
⇨フフフ、残念。1週間前なんですね。…意地悪（東京都／イタコヤシ）

本家「FFF」へのハガキのあて先は…

「FFF」は『FF』大好きッコたちの憩いの場！　『VII』を待ちきれない少年少女たちよ、その思いのすべてをのせたイラスト＆文字ネタを送ってくれい。　宛先は…〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部　「FFF」係まで。

Tokuma Intermedia Mook

# キミの知らない『アークⅡ』のこと すべてわかります。



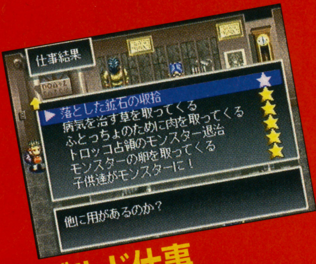

エンディングまで完全攻略!!

CGでつづる名場面

ロマリアの街
空中城の完全MAP

モンスター

アイテム



ギルド仕事

クリアまでのポイントを詳しく解説

# アークザラッドII パーフェクトデータブック

近日発売!!

A5判132ページ　定価980円

**アークIIのことをよく知っている**
**PS Mag.だから完璧な本ができました。**
**今すぐ書店でご注文ください。**

※注文の際は、書名と出版社名、発売日を書いたメモをお持ちください。手続きが簡単に済みます。

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.　©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

発行　徳間書店インターメディア
発売　徳間書店
本のお問い合わせは、徳間書店インターメディア☎03-3573-8613(販売)まで。

ファミマガWeekly FMW

# バーチャルアイドル共和国

## 今春のサターン版での発売を前にラジオで登場！

# 『デジタルアンジュ ～電脳天使ＳＳ～』ラジオドラマ

**「氷上恭子のエル・ステーション」**
●文化放送　（毎週金曜日 26：00～26：30）
●東海ラジオ（毎週木曜日 24：30～25：00）

## ゲームでは見ることのできない天使たちの一場面が聞ける

今春発売予定の世紀末美少女アドベンチャーゲーム『デジタルアンジュ～電脳天使ＳＳ～』が、ひと足お先にラジオで楽しめる。番組名は「氷上恭子のエル・ステーション」で、文化放送・東海ラジオで放送されるよ。

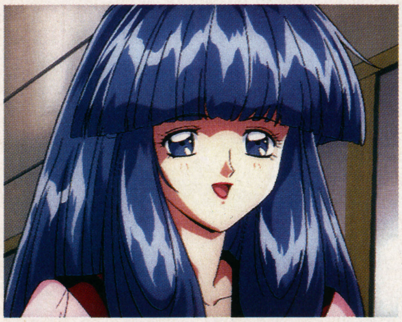
『デジタルアンジュ～電脳天使ＳＳ～』は、人類の滅亡か存続かというちょっとシリアスな内容に、４人の姉妹天使を含む８人の美少女たちが起こすコメディたっぷりの事件と恋愛がからんじゃって、大忙しっていうゲーム。ラジオドラマでは、ゲーム中で省略されちゃっている場面のお話が聞けるんだよ。

昔『ドラゴンアイズ』っていうゲームがあったの知っているかな？　それに出ていたアイネも登場する予定だからうれしいよね。ストーリーは、ちょっとエッチなドタバタコメディ（？）なので、発売を心待ちにしている人だけでなく『デジタルアンジュ』のことを全然知らない人も聞いてね。井上喜久子さんが演じるフォルシーニアのボケぶりがナイスだよ。

**■ストーリーのさ・わ・り**

超未来からやってきた８人の美少女たちと同居することになってしまった英荘（はなぶさそう）の若き管理人、貴也。彼が１日の疲れをいやすため入浴しようと風呂場のドアを開けると、先客のラムがシャワーを終えてまさに湯船につかろうとしてるトコ。あわてて出ていこうとする貴也にラムは「一緒に入ろうよ」。どぎまぎしているトコロを、ラムの着替えを持ってきたフォルに見られてしまい…この続きがどうなるのかは、ラジオを聞いてのお楽しみ。

⬆ベル（右）とリア（左）は双子なんだ。もちろん彼女たちだって、ラジオドラマにも登場するよ



⬅心やさしきフォル。本名はフォルシーニア・サダルスード・ルクバァ。難しいケド覚えてあげよう

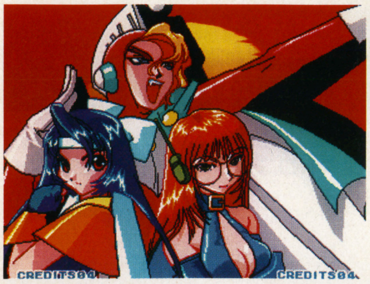
⬅彼女がラム。色っぽいよね。こんなコに一緒にお風呂入ろうなんて言われたら…

※画面はSS版ゲーム『デジタルアンジュ』の現在開発中のものを使用しています

## 「デジタルアンジュ」ラジオドラマ オンエアスケジュール

| | 第1話 | 第2話 | 第3話 | 第4話 | 第5話 | 第6話 | 第7話 | 第8話 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 文化放送 | 2/7 | 2/14 | 2/21 | 2/28 | 3/7 | 3/14 | 3/21 | 3/28 |
| 東海ラジオ | 2/6 | 2/13 | 2/20 | 2/27 | 3/6 | 3/13 | 3/20 | 3/27 |

©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA



## マネーアイドル エクスチェンジャー

稼働中
フェイス

# コインを投げ、両替してGET「銭がすべて」のアクションパズル

コインをブロックに見立て、両替で額面を上げていき、1000円にして消してしまうパズル。

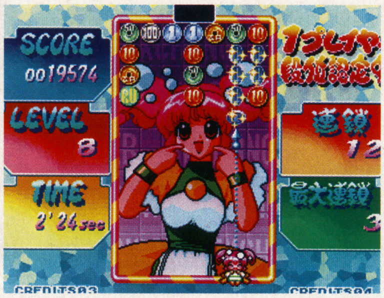
画面上部から6種類の硬貨が降りてくる。プレイヤーキャラを左右に動かし、コインを取っては投げるという操作で、1ランク上のコインにするのに必要な数（2枚もしくは5枚）以上を、縦や横、カギ型にくっつければ両替できるのだ。コインが画面の下からはみ出すとゲームオーバー。

⬆両替のプロセスを紹介。100円玉を4枚持っている状態で、500円玉にするために5枚めの位置に

➡5枚つながる位置に投げます

⬅一番下に両替された500円玉が発生し、上方向へ

⬆元からあった500円玉と連鎖している。1000円まで両替することで、ようやく画面内から消すことができるのだ



⬆練習モードでひたすら両替しまくろう

### 貯金命の女子高生など8人が3つのモードで両替バトル

両替戦士や借金戦士、皆勤怪人に精勤怪人などといった、怪しげな呼び名をもつ8人の登場人物。彼女たちのデザインは、TVアニメ「魔法騎士レイアース」のキャラデザインなどで知られる石田敦子さんによるもの。

魅力たっぷりのキャラクタたちが、盛りだくさんのビジュアルや声優によるボイスで大活躍するのだ。

ゲームモードは3種類。CPUとの対戦、1人で練習（ゲーム終了時には段位認定もあり）、2人で対戦という、落ちもの系の定番モードがプレイできるぞ。

両替戦士エクスチェンジャー

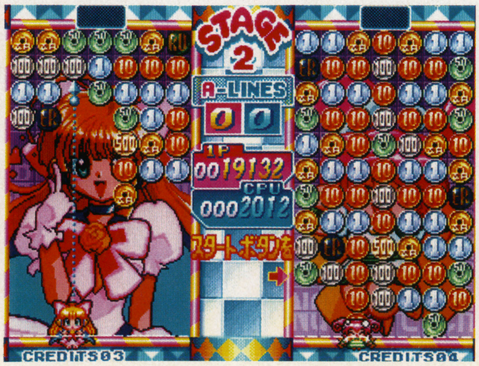
⬆貯金が趣味の女子高生、三越さくらがアイドルのノリに変身した姿なのだ

ノート・バンク

⬆世界中の硬貨の消滅をもくろむ秘密結社、「マニー教団」の代表

金融戦士マッカー・モーカリー

⬅さくらやあさひの活躍を陰から見守る謎の戦士。正体はさくらたちが通う高校の教師だ



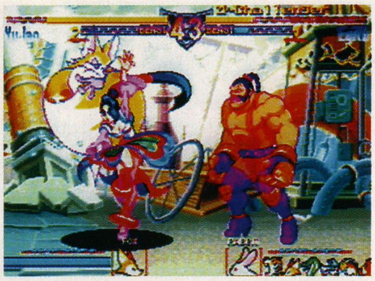
⬆6種類のコインと2種類のアイテムをうまくくっつけて対戦する

⬆さくらの友人あさひが準主人公なのだ

©FACE

# 羅媚斗
## RABBIT

近日稼働予定
エレクトロニック・アーツ・ビクター



# 獣神を召喚、その力を借りて多彩に攻め立てる対戦格闘

獣神珠に宿る獣神の力を借りてパワーアップできる対戦格闘。アヤしいノリのキャラたちがハデなアクションで闘うのだ。

登場する8人のキャラはそれぞれ決まった獣神珠をもっている。コマンドで召喚、一定時間活躍してくれるが、パワーアップばかりではなく一部の能力が制限されるというデメリットもあるのだ。

また、獣神の召喚中は超必殺技も出せるぞ。倒した相手から奪った獣神はパワーアップには使えず、超必殺技のみが使える。

⬆倒した相手がもっていた獣神珠を奪ってパワーアップ

⬅獣神のパワーを有効に活用しよう

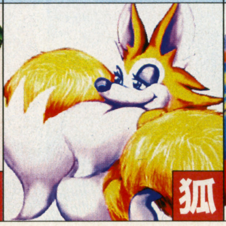
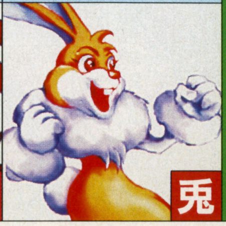
## 獣神たちのユニークかつ強力なアクション

⬆足元で活躍。プレイヤーキャラが乗っかっている？

⬆これは飛び道具系の攻撃なのだろうか

⬆いろいろな闘いかたがある。相手を挟み込むように攻撃！

## 8人のキャラとその獣神たち

| イギス | 蛇蛟(ジャコウ) | 玉蘭(ユイラン) | レックス | 天人(テン・レン) | 烏鈴(ウーリン) |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| 32歳の男だが、心は女。鉄の爪を武器にしたレスリングスタイルの暗殺者で、牛珠をもつ。牛は投げの間合いを広くしてくれるぞ。 | 血の色に染まった帯で、暗殺者を狩り続ける28歳のハンター。蛇珠を所有し、蛇はふっとび中の相手に追加攻撃してくれる。 | 組織のボスにかこわれている25歳の遊女。武器は芭蕉扇で狐珠をもつ。分身ダッシュで狐をその場に残し相手の後ろに回り込める。 | 23歳のスパイ工作員で虎珠をもつ。自国の未来のため、トンファーを武器に闘うのだ。自分の攻撃に重ねて虎も攻撃してくれる。 | 曲がったことが大嫌いな14歳の少年。鷹珠の持ち主で、祖父に学んだ呪符が武器。鷹の能力で空中ダッシュが可能になる。 | 傘を武器に闘う14歳の少女で兎珠をもつ。暗殺組織での自分の行為に疑問を感じ始めている。兎の能力で2段ジャンプが可能に。 |
| 牛 | 蛇 |  狐 | 虎 | 鷹 |  兎 |

©Electronic Arts

# 落ちもの系のパズルに格闘アクション まもなく登場するアツい対戦ゲームたち

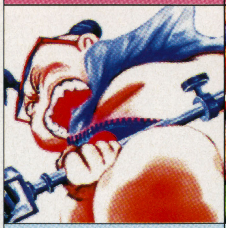
**格闘ゲームから始まった「対戦ゲーム」のブーム。起爆剤となった格闘もの、それと今や双璧をになうまでになった落ちものタイプのアクションパズルなど、まもなく登場する3タイトルを紹介しよう。**

### 獣神だけがすべてじゃない 接近戦のアクションにも注目

カンフー映画のような接近戦の組み手を実現すべく、リズミカルな攻防が可能なようにゲームがデザインされている。
ガードの際に相手の攻撃をさけたり、払って相手の体勢を崩したりといったアクションが可能。攻撃もキャンセルがかかりやすくなっているぞ。

払い

攻撃を払われた相手は体勢をくずす。絶好のチャンスだ

| エディ | 候猿（ホウエン） |
|---|---|
|  | |
| 目立ちたがりやの12歳のピエロで、マイクを武器にハデなアクションで闘う。猪をもち、猪はふっとび中の相手を追加攻撃する。 | 武器は剣で狼珠をもつ45歳の京劇役者。仙猿の役になりきって元に戻れなくなった。狼は、相手を捕まえ行動不能にしようとする。 |
| 猪 | 狼 |

## 期待のポリゴン格闘の最新情報！ 残りの3キャラを紹介

### 鉄拳3

**2月中旬稼働予定／ナムコ**

前大会から19年の時を経たという時代設定で、「闘神」という謎の存在を軸にした新たな闘いが繰り広げられる『鉄拳3』。
今までのシステム11基板にくらべて、演算処理や描画処理を約50%アップしたシステム12基板を使用し、ビジュアル面がさらに強化された。手の開閉や布地の動きなど、細かい処理も凝っているぞ。

背景もポリゴン化されている

**■プレイヤーキャラは10人**

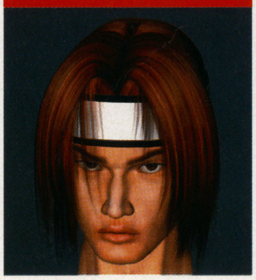
本誌でこのゲームを紹介するのは3回目だが、今まで明らかにされていなかった3人の情報をお届けしよう。これでプレイヤーキャラ10人が出そろったが、やはり前作までと同様にキャラごとの中ボスが登場するのだろうか？

『3』の主人公、風間仁。2Pキャラの衣装は以前紹介したものから変更されている

#### エディ・ゴルド

カポエラ使いのブラジル人

#### ファラン



テコンドー使いの韓国人という新キャラ、ファラン。繰り出す技のモーションは、日本国際テコンドー協会の黄秀一選手のアクションをモーションキャプチャーして再現しているのだ。

1Pキャラと2Pキャラの対峙

#### リン・シャオユウ

中国拳法の使い手である中国人のリン・シャオユウ。現在のところ明らかにされている中では、ニーナと並ぶ、ただ2人の女性キャラだ。小柄な体躯を活かし、スピーディな闘いを見せてくれそう。

身のこなしがいかにも軽快そう

©NAMCO

ファミマガWeekly FMW

# パソコン共和国

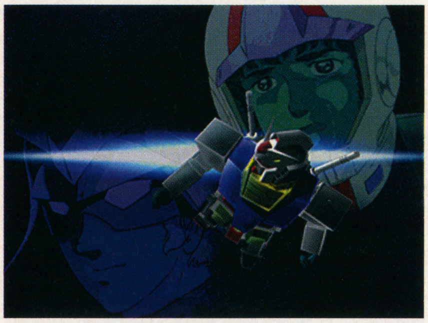
## 機動戦士ガンダム CG VISUAL COLLECTION

（Mac版）1月発売予定
6800円
ベック
（Win3.1版）2月下旬発売予定
6800円
バンダイ

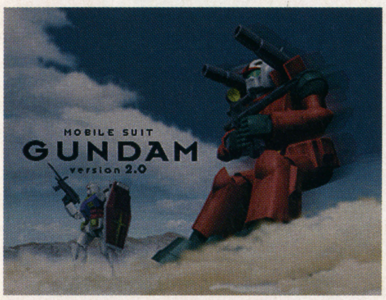
Mac　Win3.1

### 豊富なビジュアルと詳細なデータで一年戦争のすべてがわかるデータベース

初代「機動戦士ガンダム」の世界設定や、劇中に登場したモビルスーツやモビルアーマー、艦船などのあらゆるデータを収録したデータベースソフトだ。CGビジュアルというタイトルが示すとおり、ビジュアル中心で情報を紹介しているため、文字情報だけではわかりづらい事柄も一目でわかるような親切設計となっている。



⇧高品質のCGが多数収録されている



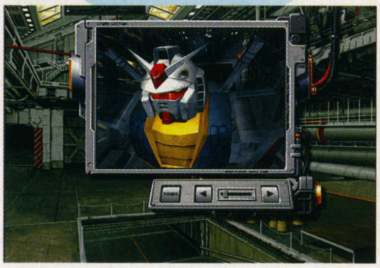

⇧PS版ガンダムのイラストも満載だ

⇧資料の中にはカードダスの一覧なども

#### ヒストリーセクション

ガンダム世界の年表と、関連映像もついた用語集を見ることができる。TVだけではわからない世界が見られるぞ

#### ストーリーセクション



2作出ているプレイステーション版ガンダムから、ムービーを完全収録。それにあわせてストーリーが紹介される

#### 格納庫セクション

CGを集めたセクション。PS版ガンダムの絵コンテやゲーム画面などを収録。他にもカードダス一覧などがある

#### 兵器データセクション

モビルスーツのスペックや、搭載武器などを紹介。3D表示されたモビルスーツは、自由な角度から観賞できる

## ●今週のこの一本●

### グラディウス　デラックスパック

Win95　2月21日発売予定
コナミ／6800円

シューティングの名作がWindows版となって蘇った。横スクロールのアーケードゲームで、当時としては斬新だった自機のパワーアップ選択システムなど、新鮮な要素で一世を風靡した作品だ。『グラディウス』、『～Ⅱ』の2作品を収録、おまけのスクリーンセーバーもついているのだ。

『グラディウスⅡ』のステージ1。ごらんのとおり、燃えさかる炎の龍も完全に再現されているのだ

オリジナルムービーの1シーンから。狭い洞窟内を高速で突き進む、ビックバイパーの勇姿

©KONAMI・創通エージェンシー／サンライズ／ベック・創通エージェンシー／サンライズ／バンダイ

# 映像メディアをリードし続ける「ガンダム」。パソコン界でもメジャーとなったこのタイトルの、続々と世に送られる新作を紹介

SFロボットアニメの金字塔、機動戦士ガンダム。第一作の放映終了から20年近く経つ今も、OVAやTVなどで新作が作られている。色あせることのない魅力を凝縮したソフトを紹介。

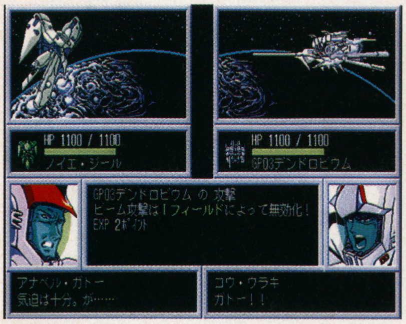
## ガンダム世界を背景としたシミュレーションゲームたち

PC98

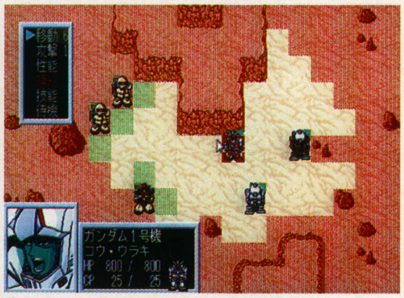
### 機動戦士ガンダム0083 スターダスト・オペレーション

発売中 ファミリーソフト/9800円

オリジナルビデオアニメ、「機動戦士ガンダム0083」がシミュレーションゲーム化された。ターン交代制のシステムで、シナリオの流れは原作を踏襲したものとなっている。プレイヤーは所属する陣営を選ぶことができ、連邦側はコウ・ウラキ、ジオン側ならアナベル・ガトーが主人公となって物語が進行していくことになる。



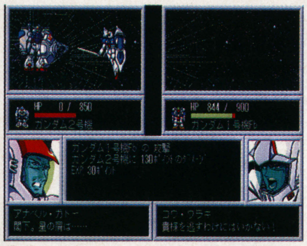
➡コウVSガトー、因縁の対決!



⬆マス目で仕切られたゲーム画面だ

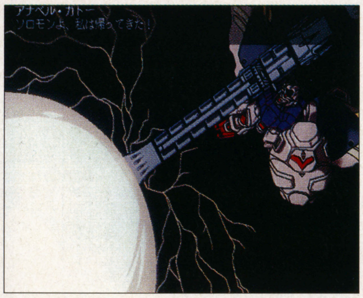
### モニターで再現される心に残る名シーン

プレイ中、原作のストーリーどおり援軍が到着したり、固定キャラとの戦闘時には各キャラのセリフが入ったりする。原作の雰囲気が色濃く出ているのが特徴だ。



⬅⬆たとえゲーム内でガトーを倒したとしても、アニメどおりのイベントが発生し、相打ちとなってしまうのだ

⬇物語中盤、最大のクライマックスだ




Mac / Win3.1

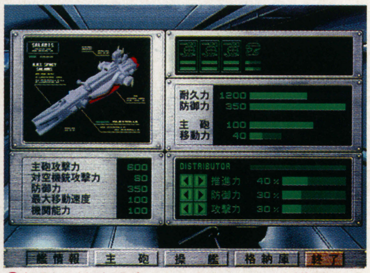
### ガンダムタクティクス モビリティーフリート0079

発売中/バンダイ・デジタルエンタテインメント Mac版5800円 Win版7800円

一年戦争の時代を舞台に、プレイヤーは艦隊を指揮する艦長となり、さまざまなミッションをこなしていく。ゲームはリアルタイムで進行し、戦闘の結果によってシナリオの展開が変化していくマルチシナリオ制となっている。

参加陣営は連邦、ジオンを選択することが可能。それぞれの陣営には、このゲームオリジナルのモビルスーツも登場するぞ。

➡壮大な艦隊規模での戦闘画面だ

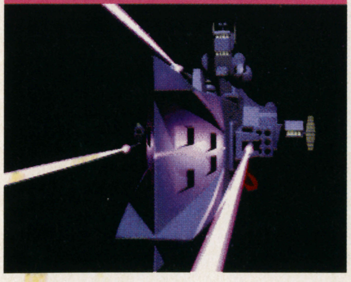


⬆艦隊の航路設定、モビルスーツの搭乗人員選択など、艦長の仕事はさまざまなのだ

### 視点が切り替わる、多彩な戦闘画面

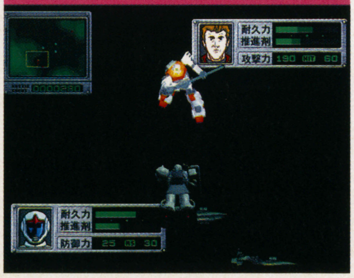
戦闘シーンでは、CGレンダリングで描かれたユニットが画面上を自在に動き回る。戦艦に迫るモビルスーツや、激しい対空砲の弾幕など、美しいビジュアルは必見。

**艦船VS艦船**



**モビルスーツVS艦船**

**モビルスーツVSモビルスーツ**




©創通エージェンシー/サンライズ・創通エージェンシー/サンライズ/BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT

※『ガンダムタクティクス』の画面はすべてMac版のものです ※『ガンダムタクティクス』はPippinに対応しています

# ファミマガWeekly 読者アンケート

**応募のきまり**

P103のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ(切手は不要です)。締め切りは1月30日必着です。当選者は、本誌2月14日発売号の、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

**〜今週のプレゼント(各5名様)〜**

①マジックカーペット（PS）
②トゥームレイダース（PS）
③だいな♥あいらん（SS）
④ぷよぷよSUN（SS）
⑤忍たま乱太郎3（SFC）
⑥キング・オブ・ファイターズ'96ネオジオコレクション(NGCD)

## アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1 小学校　2 中学校
3 高等学校　4 大学
5 専門学校　6 社会人
7 その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1 男　2 女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P146からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P146からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P146からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1 1〜5本　2 6〜10本
3 11〜20本　4 21〜29本
5 30本以上

(14)あなたはゲーム開発者の記事（インタビュー、開発手記など）にどのくらい興味がありますか?

①非常に興味があり、必ず読んでいる。
②けっこう興味があり、読むことが多い。
③それほど興味はなく、読むことはあまりない。
④興味はなく、全く読むこともない。

## 記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

## 記入例

○良い例

1 |1|　4 |4|　18 |1|8|

×悪い例

1 |1|　4 |4|　18 | |18|

| No. | 表1 今号の記事 | No. | 表1 今号の記事 |
|---|---|---|---|
| 01 | 表紙 | 23 | パソコン共和国 |
| 02 | 目次 | 24 | 読者ゲーム評 |
| 03 | TOPICS | 25 | COMING SOON |
| 04 | 今週のリアルランキング | 26 | Fair Judgment　今週はコレを買え! |
| 05 | 〈特報〉新日本プロレス闘魂炎導　Brave Spirits | 27 | 〈攻略〉ドラゴンナイト4 |
| 06 | 〈特報〉サッカー64（仮称） | 28 | 〈攻略〉リアルバウト餓狼伝説スペシャル |
| 07 | 〈特報〉テュロック | 29 | 〈特報〉ソビエトストライク |
| 08 | 〈特報〉DEEP　SEA　ADVENTURE 〜海底宮パンタラッサの謎〜 | 30 | 〈特報〉NBA Live 97 |
| 09 | 〈特報〉RESCUE　24Hours | 31 | 〈特報〉マジカルホッパーズ |
| 10 | 〈特報〉攻殻機動隊GHOST in the SHELL | 32 | 週刊新着情報局 |
| 11 | 〈特報〉地獄先生ぬ〜べ〜（仮称） | 33 | 新作ゲーム発売カレンダー |
| 12 | 〈続報〉TOBAL2 | | |
| 13 | 〈続報〉エースコンバット2 | | |
| 14 | Weekly　Information | | |
| 15 | FMW投稿バトルロイヤル | | |
| 16 | 超ウルトラ技 | | |
| 17 | 〈連載〉ときめきHotLine | | |
| 18 | 〈連載〉電脳立方魔術団 | | |
| 19 | 〈連載〉SUPER ROBOT A GO!GO! | | |
| 20 | 〈攻略〉ファイナルファンタジーⅦ | | |
| 21 | バーチャルアイドル共和国 | | |
| 22 | アーケード共和国 | | |

| No. | 表2 雑誌名 | No. | 表2 雑誌名 |
|---|---|---|---|
| 01 | PlayStation　Magazine | 24 | Vジャンプ |
| 02 | ファミマガ64 | 25 | マル勝ゲーム少年 |
| 03 | サターンFAN | 26 | ゲーメスト |
| 04 | Virtual IDOL | 27 | ゲーメストEX |
| 05 | 64（ロクヨン） | 28 | 月刊ファミ通Bros. |
| 06 | 電撃NINTENDO64 | 29 | ネオジオフリーク |
| 07 | スーパー64 | 30 | LOGIN |
| 08 | 電撃プレイステーション | 31 | マイコンBASICマガジン |
| 09 | HYPERプレイステーション | 32 | コンプティーク |
| 10 | THE プレイステーション | 33 | 電撃王 |
| 11 | ファミ通PS | 34 | コミックボンボン |
| 12 | セガサターンマガジン | 35 | コロコロコミック |
| 13 | グレートサターンZ | 36 | 覇王マガジン |
| 14 | サターンスーパー | 37 | コミック電撃大王 |
| 15 | セガ　マガジン | 38 | コミックビーム |
| 16 | TECHサターン | 39 | 週刊少年サンデー |
| 17 | 電撃SEGA EX | 40 | 週刊少年ジャンプ |
| 18 | HYPERサターン | 41 | 週刊少年マガジン |
| 19 | ファミ通サターン | 42 | 週刊少年チャンピオン |
| 20 | 電撃G'sエンジン | | |
| 21 | ファミ通 | | |
| 22 | じゅげむ | | |
| 23 | ゲームウォーカー | | |

| No. | 表3 機種名 | No. | 表3 機種名 |
|---|---|---|---|
| 01 | ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム | 12 | プレイステーション |
| 02 | スーパーファミコン | 13 | 3DO |
| 03 | ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ | 14 | NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ |
| 04 | バーチャルボーイ | 15 | MSXシリーズ |
| 05 | ニンテンドウ64 | 16 | PC9801·9821シリーズ |
| 06 | PCエンジンシリーズ | 17 | DOS／V |
| 07 | PC-FX | 18 | マッキントッシュ |
| 08 | メガドライブシリーズ | 19 | ピピンアットマーク |
| 09 | スーパー32X | 20 | 業務用 |
| 10 | セガサターン／Vサターン／ハイサターン | 21 | その他 |
| 11 | ゲームギア／キッズギア | 22 | 何ももっていない |
| | | 23 | とくに買いたくない |

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00
301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

2月7日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

希望するソフトの番号
番

電話番号　（　　）

（キリトリ線）

ファミマガWeekly

# 2月7日号
## アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□

□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

# Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

今週は年末に発売された膨大な数のソフトが対象。果たして評価は…。

## リアルになった戦闘シーンのグラフィックが好評

今作から変わったグラフィックは全体的に好評。しかし、ストーリーやバランスに苦言を呈する人が…

プレイステーション
**新スーパーロボット大戦**

- ●バンプレスト
- ●12月27日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

原作の異なるロボット達が戦うシリーズ最新作。物語は前作とはつながりのない新ストーリー。

### こんなトコが良かった

**シリーズ人気の高さを初めて認識した作品**

ロボットがリアルになったこととともに、前作まではストーリーが違っているということが、このゲームを買った理由。このゲームを初めてプレイしてみて、なぜ『スーパーロボット大戦』シリーズの人気が高いのかが分かった気がする。グラフィックはいいし、キャラは全員しゃべるし、音もかなり良い。操作も私には簡単だと感じたし、自分の好みによってその後のストーリーが選べるところもいい。

今後発売されるであろう次回作が今からとても楽しみ。

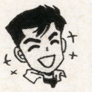
(岡山県/ギャン/16歳)

**前作より正統かつおいしい進化を遂げた**

ロボットのグラフィックのリアル化や戦闘時の全セリフにボイスがあてられたこと、また、武装が15段階までパワーアップ可能、これまでのシリーズにいなかったガイキング、ボルテスV、トライダーG7の登場など、前作から正統かつおいしい進化をしている。

とくに、地上編は「これぞスーパーロボットバトル」といった戦いができて、必殺技の名前を叫びながらコマンドを入力してしまう。やっぱり『ロボット大戦』は燃えるぜ!

(埼玉県/DEPTHあ/29歳)



**戦闘シーンでしゃべるキャラクタが○**

これまでのシリーズを通して踏襲されてきた「SDタイプ」から一転して、それぞれのロボットがリアルに描かれたところが良かった。それに加え、必殺技を繰り出すときにはカットインを用いた演出などがあって迫力を増したところも気に入った。登場人物が全員戦闘時にしゃべる点も嬉しい限り。とくに、僕ぐらいの年代のプレイヤーは一緒になって「天空ゥ剣!!」なんて絶叫するほどだ。

(千葉県/安藤充謙/24歳)

**因縁のキャラクタによるイベントシーンは必見**

必殺攻撃を放つと挿入されるカットインがカッコイイ。今回はスーパーロボットだけではなく、モビルスーツでも見られるところも◎。テンポは悪くなったかもしれないけれど、個人的には我慢できると感じた。

また、特定のキャラ同士が激突したときのイベントが最高。とくに、原作で因縁ある者同士が見せる対決は、そのユニットを無理に突撃させても見る価値があると思う。

(東京都/神野直/24歳)

### ここがちょっと…

**2つに分かれた分ストーリーの薄さが…**

前作のノリとは異なり、ストーリーが宇宙編と地上編に分かれるのは話を薄くしているような感じがする。いくら新鮮な気持ちで2回プレイできるといっても、話の厚みを削り落としてしまってはトータル的な面白さが減ると思う。だから、今度はCDの枚数が増えても価格が上がっても構わないから、1回のプレイでこなす面数をもっと増やして欲しい。

それと、戦闘シーンでのダメージ表示が無くなったのは痛かった。これだといつクリティカルが出たのか分からないし、どれだけダメージを与えたのかいちいちHPゲージを見なくては分からない。これが一番面倒だった。

(徳島県/今井悠貴/19歳)

**決まりきった戦法が楽しくない**

敵ユニットの数の多さやHPの多さなど、前作までの悪い点が全く改善されていない。それに、攻略法も運動性の高いユニットを敵の中に斬り込ませて反撃でHPを削るというパターンに決まりきっていて遊んでいてもあまり楽しくない。

また、自軍のユニットが装備している武器の弾数が敵のそれに比べて少なすぎると思う。自軍は敵の方より数が少ないうえ、武器の弾数が多くても7~8発で使っているうちにすぐ無くなってしまうのに、敵のメイン武器は10~20発ぐらいあるというのには閉口してしまう。

ほかにも改造の効果が費用に見合わないことや、ステージ数が少なくて経験値や資金を十分に稼げないことが残念だった。

(埼玉県/和田信利/24歳)

**カラオケモードが欲しかった**

一番気になったのは、セーブとロード等のアクセスタイムが長すぎること。これがゲームのテンポを悪くしてしまっている。

また、宇宙編と地上編の難易度の差が激しすぎるのもどうかと思う。前者はかなりストイックな戦いを強いられるし、後者は強いユニットが集まっているため展開がわりと大味だった。両方とも適度なバランスに落ち着かせて欲しかったところだ。

ところで、前作にあった「カラオケモード」が無くなってしまったのは非常に残念。トライダーG7やレイズナーのテーマが歌いたかったのになあ…。

(千葉県/安藤充謙/24歳)

### メーカーからのコメント

熱いご意見をどうもありがとうございました。今後の参考にさせて頂きます。次作があればシステムの見直し、ストーリーや設定の再構築を行いたいと考えております。キャラもZガンダムやダンバインなど、前シリーズで人気があった者を登場させて作品数を『第4次S』なみに増やしたいですね。2枚組になってしまうかも知れませんが、今後ともよろしくお願いします。

(バンプレスト/広報/松田)

# 多彩な必殺技や『闘神連技』を評価するコメント集中

戦略性の高い攻撃に比重を置いたゲーム性が好評。美しいエフェクトへの賞賛の声も多く見られた

プレイステーション

## 闘神伝3

●タカラ
●12月27日発売
●5800円
●格闘アクション

武器を持って戦う、人気シリーズ最新作。今回は『闘神連技』などの連続技が追加された。

### こんなトコが良かった

**バラエティなキャラと絶妙のバランスが特徴**

こんなにバラエティ豊かなキャラがいるゲームは少ないぞ！ シリーズごとに人数が増えてきていたが、今回は前作の倍。キャラごとに戦いのスタイルや武器が全然違うので、ボリューム感はすごい。シリーズの初期は剣を使った格闘アクションだったのに、今回は銃を持つ刑事まで登場。登場人数が多くなりすぎてキャラ間のバランスが崩れるかと思いきや、これが絶妙！ キャラの見た目もさることながら、攻撃パターンに明確な違いがあるので、どのキャラを使っても飽きが来ない。また、このシリーズの特徴といえる、必殺技や『究極宝技』などが簡単に出せる点が前作から引き継がれているのも親切だ。はっきりいってシリーズの中で一番良かった。この『3』は遊ぶ人を選ばないゲームだ。

（千葉県／北島健／18歳）

**爽快な空中コンボ！前作を遥かにしのぐ**

初めに画面が公開されたときは、ポリゴンの粗さや急仕上げのような印象などからつまらなそうに感じた。

しかし、実際にプレイしたら、今までのシリーズを遥かにしのぐ面白さだった。なんといっても技がかっこいい。秒間60フレームでも、技にはエフェクトがついているし、空中コンボを決めたときの爽快感といったら、何ともいえない。確かにポリゴンは粗めだが、爽快感はそれを補って余りある。

難点にカメラワークの悪さ（キャラクタが重なって見にくくなることが多い）などもあるが、コンシューマー機オリジナル作品として、今後の発展も楽しみなタイトルである。

（東京都／ＩＮＵ／16歳）

**追加された攻撃で新たな戦法を確立**

シリーズが発売される度に改善されているが、『闘神伝3』で頂点を極めたといえるだろう。

僕が一番よかったと思ったのはリングアウトがなくなり、壁や天井ができたこと。これで試合中、ダッシュからの自滅がなくなってストレスから解放されたし、壁際に追いつめての連続攻撃という、新たな戦法が成立した。

そして、攻撃での変化といえば、ボタンの組み合わせで出せる『闘神連技』が簡単かつ強力でオススメ。コマンドを覚えるのが大変なキャラクタ（なぜか女性キャラに多いような気が…）もいるけれど、種類も多いし、攻撃パターンにも変化を付けられるので、使用頻度は高い。あとは、『ソウルボム』につきる。派手なグラフィックに見合った攻撃力。キャラクタの秘められたオーラを感じる。回数が制限されているのも緊張感があっていい。

シリーズをプレイしたことがある人もない人も新たな『闘神伝』を知ってほしい。

（宮崎県／ストライカー／22歳）

**力強くて美しい必殺技のエフェクト**

グラフィックの美しさは特筆ものだと思います。奥行きや立体感のある背景もいいのですが、やはり目を引かれるのが必殺技を出したときのエフェクト。剣を振ったときの空気の流れにあわせたかのような動きは秀逸。この一連のグラフィックには本当に見とれてしまいます。最近では他のゲームでもエフェクトは当たり前になってきたと思いますが、力強さと美しさの両面を併せ持ったものは多くありません。その点、『闘神伝3』は合格です。

ポリゴンが欠けたりするときがあるのが残念かな？ とも思いますが、その点ぐらいはちょっとだけ目をつぶりましょう。

（山形県／高橋ちづる／19歳）

**攻撃主体の多くの技ヒット数表示が熱い**

とにかく「攻撃は最大の防御」との言葉を実践しているゲームだ。基本となるコンボの『闘神連技』、出しやすい必殺技、体力が赤ゲージのときに一発逆転を狙える『秘伝必殺技（これのために、あえて体力を減らすこともある）』など、それぞれの技に意味と役割がある。しかも、どれもが使いやすいので攻めるのが楽しく、当たれば爽快だ。最高なのが浮かせてから『闘神連技』をたたき込んで、とどめの追い討ち。この後に表示される『ＲＥＮＧＩ』のヒット数をどこまで増やせるのかが、僕の今一番の楽しみだ。

（広島県／軽業師／?歳）

### ここがちょっと…

**キャラクタが多すぎ詰めすぎて消えた個性**

今回の『闘神伝3』は前作までのイメージを壊すキャラクタばかりが増えたと感じた。今回は「とにかく人数がいればいい」としかいいようがない。バックストーリーもこじつけたとしか思えないし、チェーンソーやピストルを持つキャラクタがいるのは納得できない。とにかく何でも詰め込んでしまって、かえってキャラクタの個性が消されてしまった。いっそのこと、シリーズの呪縛から逃れて、キャラクタは全部変更した方がよかったのではないか？

あと、画面表示が30フレームと60フレームの2つから選択できるが、30フレームなど必要ない。カメラアングルも頭上と上空は絶対に使わない。このようなところよりも、ゲーム本筋を練って欲しかった。

（秋田県／ぱおーる／19歳）

➡（大阪府／エリスらぶ♥／?歳）エリスはシリーズを通して大活躍

### メーカーからのコメント

『闘神伝3』皆様楽しんで頂いてるでしょうか？ 格闘ゲームというと難しいコマンド操作のイメージをもたれがちですが、初心者にも本当に簡単にド派手な技で、息もつかせぬ攻撃が楽しめます！ 対戦やって持ちキャラに飽きても、30人以上いるからドンドン別のキャラ使って遊んでね！ 何？ キャラがすぐ背を向けるって？ 素早くＬ・Ｒボタンを入れてください。

（タカラ／ＣＳ事業部／岩崎）

# 充実した試合展開が好評の的

## セガサターン
## ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

●ヒューマン
●12月27日発売
●6500円
●スポーツ

不評 36%　好評 64%

総勢136人のレスラーが登場するプロレスゲーム。タッグマッチなど最大6人プレイが可能。

### こんなトコが良かった

**豊富なレスラー数がこのシリーズの魅力**

レスラーの数の多さは、このシリーズならでは、という感じです。サターンにハードを移したことで、6人タッグのときでもキャラがちらついたり動きが遅くなったりもせず、スムーズに動いてくれるのがいい。また、エプロンからのや、ツープラトンなど、攻撃の種類が増加していることも素晴らしい。前作までと違い勝負がつきにくくなっているのも実際のプロレスに近づいていてとても良いと思います。プロレスゲームもいろいろありますが、やはりこのシリーズがお手本と言えるのではないでしょうか。

(新潟県／小林洋平／17歳)

**エディットあっての『ファイプロ』!!**

さすがにプロレスゲームの定番。136人のレスラー、6人タッグ、レスラーエディットと嬉しい機能が盛りだくさん。中でも重要なのがレスラーエディット。これがないと『ファイプロ』とは言えません。したがって他機種で出たポリゴン版は未購入です!! しかも、作成項目の何と細かいことか。パラメータとの関係で技にも相性が設けられているなんて…。ひとり作るのにムチャムチャ時間がかかるけれども、できあがったときの充実感もひとしおです。

とにかく、この作品こそが『ファイプロ』シリーズの正統な後継者でしょう。

(福岡県／Uよさらば／23歳)

**リアルな試合展開に感動すら覚える**

サターンの8つのボタンをフルに使用した豊富な動作で、これまで以上にリアルなプロレスを再現しているのがとてもいい。ダウンした相手をリング中央に引きずったり、ロープから帰ってくる相手を飛び越えたり、タイミング良く伏せてみたりしてルチャの戦いまで、きっちりと楽しめるのに感動しました。また、試合中に呼吸を整えることが必要だというのも、これまでにない楽しみかたができて面白いです。

(神奈川県／藤野武生／24歳)

**登録済みレスラーの名前を変えられる楽しさ**

エディットの際に、技の動きまで分かるのが便利。技数も豊富だし、パラメータの項目も豊富。思い通りのレスラーが作れてとても楽しいです。また、最初から登録されているレスラー名や団体名を実在のものに変更できるのも、とてもうれしいです。シリーズ中最高の作品です。

(東京都／カウント2.9／14歳)

### ここがちょっと…

**1試合ごとのロードが長い**

レスラーの数が増えた分「ビクトリーロード」を勝ち抜くのが面倒臭くなった。しかも、1試合ごとのロードが長い。これでは最後まで勝ち抜くのにどれだけかかるやら分かりません。

(群馬県／ジジイ／18歳)

**似ていないレスラーにショックを受けた**

登場するレスラーが本物のレスラーに、全然似ていない。特にサンダー龍のグラフィックを見たときには、かなりショックを受けました。花道からの登場も時間がかかるし、電流爆破デスマッチも、単に爆破までに決着をつけようというだけだし…。ハードがレベルアップして試合展開なども進歩したのだが、全体的には不満が目立った。

(東京都／全日最強!／18歳)

### メーカーからのコメント

シリーズ初の6人同時プレイ、シリーズ最多のレスラー数、さらに充実したレスラーエディット、登場レスラー名やニックネームの変更機能などなど、究極の『ファイプロ』を目指した作品です。また、新たな要素として「攻め疲れ」と、それを防止する「呼吸システム」により、さらに奥深くなった『ファイプロS』。みなさんもぜひ最強を目指して下さい。

(ヒューマン／宣伝課／片寄)

## プレイステーション
## 3Dシューティングツクール

●アスキー
●12月20日発売
●5800円
●ETC

不評 30%　好評 70%

自分でゲームが作れる『ツクール』シリーズ最新作。今作では3Dシューティングを作成できる。

### こんなトコが良かった

**細かい設定で思い通りのゲームが**

とうとうこんなものまで作れるようになったか、というのが一番の感想です。最初から自分で機体を作ろうとすると、SFっぽいものしか作れないけれど、すでに登録されているものの中から選べば、結構面白いものが作れるのが楽でいい。

動きの設定や、武器の種類など設定できる項目もなかなか細かくて、結構思い通りのものが作れるのも良い。サンプルゲームのようにきちんとしたものを作るにはかなり時間もかかるけど、できあがったときの喜びもそれだけ大きいです。

(東京都／伊藤忠／17歳)

### ここがちょっと…

**動かない背景が気分を損なう**

確かに良くできているのだけれど一番奥の背景が動かないのが気分を損なう。せめて雲が流れるなどの動きが欲しかった。それにもっと手軽に作成できると良かった。

(神奈川県／お気楽大臣／19歳)

## NEO・GEO
## わくわく7

●サン電子（サンソフト）
●12月27日発売
●29800円
●格闘アクション

不評 27%　好評 73%

願いごとをかなえるために「わくわくボール」を求めて7人のキャラが戦う2D対戦格闘ゲーム。

### こんなトコが良かった

**対戦のバランスが良く安心して遊べるゲーム**

ついに出ました!! 長い間待たされただけあって、対戦時のバランスがイイし、その上ボスと中ボス（?）が最初から使える（対戦のみ）のが嬉しい!! 普段は使用できるキャラが7人と少ないけど、その分ひとりひとりが魅力的だし（特にティセとまるるん）、NEO・GEOでは珍しいアニメ調のグラフィックもGOOD（個人的には対戦相手変更時の絵が好きです）。そのうえ、必殺技もハデなものが多いので爽快感がバツグンだし、大満足です。キャラの動きや、技のコマンド、ゲームバランスなど、いろいろな格闘ゲームの良いところを持ってきているのでプレイしやすく、格闘ゲーム初心者から上級者まで幅広くお勧めできます。

イイコトだらけのゲームですが、ただひとつ文句があります。それは「ハラハラアタック」の出が（キャラによってかかる時間が違うけれど）遅くてまったく使えないこと『2』が出るときには（ぜひ出して!!）直して欲しいです。

(埼玉県／相原和重／23歳)

## スーパーファミコン
# ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

- ●アスキー
- ●12月20日発売
- ●8800円
- ●シミュレーション

不評 27% / 好評 73%

テレビの「レッツ&ゴー」をゲーム化。パーツを集め、自分のマシンを最強に仕上げる。

### こんなトコが良かった

**実際の四駆の勉強になる**

このゲームはミニ四駆についてとても勉強になります。セッティングやメンテナンスなんかは特に役に立つと思います。レースで賞金を稼いで高度なセッティングにしていく点は特に目新しい感じはないけど、ミニ四駆にストーリーをつけると、実際のミニ四駆とは違ったおもしろさが味わえました。とてもおもしろかったので第2作目も作ってもらいたいです。

(東京都/中本昇/14歳)

**勝ち進むのがとても楽しい**

最初はミニ四駆の勉強のつもりで買ったんだけど、物語がすごくおもしろいので、楽しかった。勝ち進めば色々なおもしろい模型店やサーキットに行けたり、個性的なライバルに会えるのがすごく良かった。マシンもすごくカッコイイので、とても参考になったと思う。

レースでは最初はポイントがあまりなかったのでパーツ選びやセッティングに苦労したけど、だんだんコツをつかんでいくにつれてスムーズに進んでくるし、すごく楽しくなってくる。最高タイムがでるのも励みになって良かった。

(神奈川県/岸田正也/12歳)

**本当にレースをしている気分に**

テレビのストーリーがうまくゲームに取り入れられていると思う。このゲームはレースをするにしても、星馬兄弟や藤吉たちとのドラマがあるので面白い。それにしてもこのゲームはマシンセッティングが本当のミニ四駆とほとんど同じなので、すごく楽しく、真剣に遊べる(レース自体はちょっと単調だが…)。自分で操作できないだけにコースなんかも見ていて飽きないようにできているのも良い。ライバルたちが次々に現れてくると、今度こそ勝ってやるぞ、とまるで本当にレースしている気分になれるので非常に良かったと思う。

(東京都/たくやん/16歳)

### ここがちょっと…

**少々説明不足の部分があった**

グラフィックもいいし、音楽も悪くはないのだが、一番肝心な「ミニ四駆を作る」という部分が少々説明不足だったような気がする。

マシンのセッティングについては説明があるので大体は分かったけど、パーツについては詳しい説明がほとんどなかったので、どこにどのパーツをつければマシンを速くすることができるのかがまったくわからなかった。

イージーモードなどを作って、パーツが安く買えたり、各コースを攻略するための基本セッティングなどを教えてくれたりするとうれしかったんだけど。

(東京都/どっこい太郎/14歳)

## プレイステーション
# スター・ウォーズ レベルアサルトII

- ●BPS
- ●12月27日発売
- ●5800円
- ●シューティング

不評 30% / 好評 70%

映画「スター・ウォーズ」の世界観がベースの3Dシューティング。迫力ある戦闘シーンが特徴。

### こんなトコが良かった

**グラフィックの凄さに驚き**

オープニングムービーがあまりにもすごかったので、ゲームが始まるまで、映画を観ているような気分だった。このゲームのすごいところは、グラフィックが美しく作られている点。たいていのゲームはオープニングだけ凝っている事が多いが、このゲームは違った。

全体のストーリーはそれほどでもなかったけど、迫力ある戦闘シーンで十分カバーしている。難度もそんなに高くないので、たとえシューティングが苦手でも、SF映画が好きだという人は買いだ。

(大阪府/南マコト/24歳)

**ステージが多彩で飽きがこない**

このゲームの戦闘シーンにおけるグラフィックのすごさにはびっくりした。白兵戦のステージで物陰に隠れながらトゥルーパを倒すシーンは非常にリアルで自分が映画の主人公になったみたいな気分だった。また各ステージをクリアした後、ムービーが入ってストーリーが展開していくところも良い。

スター・ウォーズの世界観をまったく崩していないのが嬉しかった。

(奈良県/中西正憲/24歳)

**敵を倒すのがすごくリアルに感じられる**

ビデオでしか観たことがなかったスター・ウォーズの世界がゲームになると、こんなにすごくなってしまうのかと感心してしまった。V38やトゥルーパを倒すのも、まるで本物を倒しているみたいですごくリアルさが感じられる。また各ステージでやられてしまった時のデモもリアルに表現されていてすごく笑えてしまった。そのような戦闘以外の演出がすごくよく出来ているので、たとえシューティングが好きでなくても楽しめる。

戦闘の種類もたくさんあって、とにかく飽きがこないゲームだった。とにかくこれで5800円は絶対安い!!

(京都府/ササッピ/26歳)

### ここがちょっと…

**キャラの活躍がもっと欲しかった**

グラフィックはすごくいいんだけど、ストーリーがイマイチだった。キャラが魅力の映画だっただけにストーリーがある以上はもっとダースベイダーなどの個性的なキャラを活躍させてほしかった。

(東京都/チムニー/19歳)

**視点切り変えのステージを増やして**

宇宙船やバイクで木々や岩などの障害物をよけていくステージがあるが、あの場面でコクピットからの視点に切り替えられればもっと迫力が出ておもしろかったと思う。

(神奈川県/青木伸也/22歳)

## プレイステーション
# 大航海時代II

- ●光栄
- ●12月27日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

違った目的を持つ6人から主人公を選択できる、パソコンから移植のシミュレーションRPG。

### こんなトコが良かった

**他機種版より遊びやすく初心者にもオススメ**

私はメガドライブでこのゲームをプレイしていたが、PS版は音楽がキレイで気持ち良くプレイできた。

ゲームの方は、LRボタンで航海の情報を表示させることができるなど、他機種版に比べて遊びやすい。追加された要素はとくに無いみたいだけど、さまざまな主人公で遊べるこのゲーム本来の魅力はそのまま。このゲームを初めてプレイする人はもちろん、他機種版でプレイしていない主人公がいる人にもオススメだ。

(埼玉県/丘航海者/24歳)

### ここがちょっと…

**あまりに多すぎる航海中の嵐に疑問**

他機種版よりも嵐の起きる確率が高すぎるように感じた。とくに、西アフリカ沿岸では、ほぼ1日おきに嵐にあっているような感じだ。たしか、他機種版ではキチンとした船首像を備えていれば、この辺りでも嵐に遭遇しにくかったはずだけど…。

(東京都/嵐を呼ぶ男/34歳)

## プレイステーション
# ライトニングレジェンド ～大悟の大冒険～

●コナミ
●12月20日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 25%　好評 75%

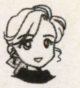
登場キャラは8人。コンピュータとの対戦内容に応じて対戦後に記念品を入手する事ができる。

### こんなトコが良かった

**生き生きした表情のキャラがGOOD**

まず何と言ってもグラフィックがキレイ！　表情が生き生きしているしキャラも最高（特に宇坂）。
格闘システムは大味だが、上級者なら読み合いもアツいっス！　基本的に格闘初心者やキャラゲーファン向けだと思う。コスチューム変え、キャラの色変えもGOOD!!

（埼玉県／DEPTHあ／29歳）



**簡単コマンドで初心者でも遊べる**

必殺技が色々あって難しい、最近の格闘物とはまったく逆を行くカンタンなコマンドがうれしいです。しかも必殺技を決めるとキメポーズを取るのがカッコイイ!!　（特に宇坂の「必殺桜吹雪」は超カッコイイ!!）戦う前のおチャラけた会話シーンも面白いから、友達とワイワイ遊ぶのにもってこいのゲームだと思います。

（埼玉県／う・らバんば／19歳）

**ハデな超必殺技がスカッとする**

あるようで無かった、戦闘後に戦利品がGETできるシステム。好きなキャラのアイテムを入手する度に、思わず中身をチェックしてしまいました。でも本当に私が一番気に入ってるのは、ハデハデな超必殺技の数々です。フォーロックが、光の剣でカッコ良く斬りつける「プリンセスミローナ」や、宇坂の「桜吹雪」等は威力も大きいし、出せばスカッとするのでオススメです。でも、コンピュータ側のキャラの動きが少しおかしいのが少し残念。同じ技に何回も引っかかるし、いざ防御をする時は防御しっぱなし。これは2人で遊ぶゲームだなと思いました。

（京都府／佐野朝美／19歳）

### ここがちょっと…

**長所と短所が隣り合わせの新要素**

コマンド入力が簡単。似たようなコマンドが多く、そのため別のキャラで遊ぶのにコマンドを覚え直す必要もない。しかも「キーコンフィグ」を使えば必殺技が一発で出せる。こう書くと長所が多く思えるが、気になるところも結構あった。
まず、必殺技。コマンドが簡単なのはいいけど種類が少ない（超必殺を入れても最高7種）。アイテムを入手すれば少しは増えるけど、もっと欲しかった。
次にキーコンフィグ。必殺技を一発で出せる様に登録しようとしても、「エスケープ」や弱・中・強の攻撃ボタンなど、使いたいボタンは多い。LRボタンは、押しにくいので登録し難いし…。結局は思うように必殺技を登録できないのが本音だ。
方向キーとボタンの組み合わせで登録した必殺技を使い分けられるようにすれば、もっと便利になったと思う。結局ジョイスティックを使わないとゲームをしにくいのが残念だ。

（千葉県／房総半魚人／24歳）

## セガサターン
# シャイニング・ザ・ホーリィアーク

●ソニック
●12月20日発売
●5800円
●RPG

不評 15%　好評 85%

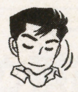
フルポリゴンによる3DダンジョンRPG。ピクシーを探し出し、戦闘に使う事が出来る。

### こんなトコが良かった

**迫力満点の魔法と会心の一撃**

戦闘時のドハデな魔法が圧巻!!　中でも精霊を呼ぶ「メロディ」の魔法は、画面全体を水で一杯にしたり、火の海に沈めたりと迫力満点。
さらに会心の一撃にたくさんのパターンがあるのもうれしい。さっと敵の懐に忍び込み、敵を放り投げるローディの「いずな落とし」や、バッソがごう音と共にタックルを決めたり、火炎を吐いたりと見ていて飽きません。
RPGで一番時間をとられるのが戦闘シーンだから、飽きさせない演出の数々はとても良いと思います。

（東京都／で、ザンギは？／18歳）



**凝った仕掛けの多いダンジョンが面白い**

3Dポリゴンを使ったRPGとしては僕の知る限り最高の作品だと思う。中でも3Dダンジョンでのイベントの数々には攻略心（？）があおられた。一度攻略したダンジョンが、天地が逆さまになって再び巡ってきたり、宝石の重さを計るのに知恵を絞らされたり…。十分にやりごたえがあります。
ほかにも、戦闘シーンにオート機能が付いてるが、あと一撃で敵を倒せるなら回復せずに攻撃をする等、コンピュータの頭が良いので戦闘を安心して任せられる点が便利で良い。また、各キャラの戦闘時のムービーも豊富にあるので戦闘を見ていても飽きない。正にいい事づくめ。
あえて難点を上げるなら、お店でまとめ買いが出来ない事位かな。
とにかくお薦めの1本だ。

（群馬県／NWO／19歳）

### ここがちょっと…

**あまり使えない鍛冶屋とピクシー**

このゲームを遊んでいて、私は不満に感じることが2つあった。
まず、鍛冶屋の存在が良く分からなかった事。材料のミスリル銀が、あまり手に入らなくて、鍛冶を頼む機会が少ない。いざ、ミスリル銀が手に入っても鍛冶屋は「デザイア村」にしかないから、話が進んで遠くの場所にいたりすると、そこまで行くのが面倒くさい。たくさんの街に鍛冶屋をおいて欲しかった。
もう一つ、私が気になったのは、「ピクシー」について。集めるのは楽だけど、いざ戦闘前に使っても攻撃力が低くて、あまりダメージを与えられないのにはガックリしました。

（新潟県／渡辺めぐみ／19歳）

**理解に苦しむ会話シーン**

キャラ同士の会話シーンを聞いて腹が立った。キャラが、あたかもしゃべってるように、セリフに合わせて効果音がするんだけど、今どき「へこへこへこ」は無いでしょう。シリアスな場面で大笑いしてしまいました。

（静岡県／峰公彦／26歳）

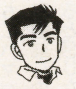
## プレイステーション
# BASTARD!! ー虚ろなる神々の器ー

●集英社・セタバスタード製作委員会
●12月27日発売
●6800円
●RPG

不評 40%　好評 60%

主人公は記憶を失った「D・S」。原作そのままの陣形や奥義を駆使して虚神と戦っていく。

### こんなトコが良かった



**一味違った戦闘システムが○**

今までのRPGとは一味違ったフィールドでの歩き方や、戦闘での陣形の変化や合体技が気に入りました。
また、原作で強すぎたD・Sがゲームではどうなるのか気になっていましたが、記憶と共に実力も押さえられている設定に納得しました。
悪い点は、声が出ないところ。D・Sのハチャメチャなセリフが聞きたかったのですが…残念です。戦闘中もそのせいか、何となくさびしく感じられました。
きれいなグラフィックと対照的で惜しかったと思います。

（岐阜県／稲葉久雄／17歳）

**面白いストーリーでたっぷり遊べる**

ストーリーがとても気に入ってる。それなりに面白いし、一つの章が長くてたっぷりと遊べた。
だが、移動時のウエイトや戦闘の長さに少しイライラした。でも敵の出現率を少なめに押さえれば、これは解決すると思う。

（神奈川県／ルンバ大野／14歳）

プレイステーション

## アイドル雀士 スーチーパイⅡ Limited スペシャルパック

●ジャレコ
●12月25日発売
●7800円
●テーブル

不評 20%　好評 80%

すでに発売中の『～Limited』におまけディスクが付いたスペシャル版。

### こんなトコが良かった

#### とにかく最高のイカサマ麻雀

この『スーチーパイ』シリーズはまさにコンピュータ麻雀の決定版といった感じ！　ただイカサマを使っている大味なゲームではなく、全体的にとても良くできている麻雀ゲームなのだ。今作でもそれはいかんなく発揮されているので、プレイしていて嬉しくなってしまった。

まず操作性が良い。ストレスを何も感じないほどの出来である。たとえばリーチをかけた時に捨てて良い牌がわからないときには、必要でない牌の色が変わるし、自分の当たり牌ではないのにボタンを押してしまっても「ちがうよー」と、かわいい声で教えてくれるといった親切さである！　グラフィックも説明書に書いてあったとおりとてもきれいだった。ひょっとしたらアーケード版よりも良いかもしれない。園田健一氏デザインのキャラクタもとても魅力的だ。それにゲーム中ほとんどしゃべりっぱなし！　起用している声優も人気のある人ばかりなので、ファンの人にはたまらないだろう。

とにかくここでは書ききれないぐらい楽しい要素がたくさん詰まった、最高のコンピュータ麻雀ゲームなのだ(笑)。

（東京都／やっぱり恭子／20歳）

#### 全体に漂うセンスの良さ

このシリーズはゲームセンターでも人気があるし、ＰＳに移植されてもそのゲーム性は衰えるどころか、益々勢いがあると思う。何と言ってもセンスが良く、取り扱い説明書ひとつを取ってみても、読んでいて笑ってしまうことがある。肝心のゲームの方も特に不満はない。イカサマもここまでいくと逆に気分が良いくらい。ロード時間も僕はそれほど気にならなかった。とりあえずこの手の麻雀ゲームの中では、文句なく遊ぶことのできるソフトだと思う。

（千葉県／横田主税／22歳）

#### 脱衣なしでも本当におもしろい

過激な脱衣麻雀を楽しめるアーケード版やＳＳ版も良いけど、このＰＳ版は脱衣なしでも十分楽しめるソフトだと思います。キャラクタが水着ぐらいまでしか脱がないという中途半端さに、不満を覚える人も大勢いると思うけど、よくしゃべるキャラクタたちの魅力がその不満を補っていると思った。

（京都府／早苗命／17歳）

### ここがちょっと…

#### ここまでのイカサマとは…

アイテムを使う麻雀ということを知ったうえで買ったのだが、これほどとは思わなかった。もはや麻雀の域を越えている。イカサマをどこまで許せるかで評価も分かれると思う。私にはちょっと…。

（東京都／田崎亮／19歳）

セガサターン

## 銀河お嬢さま伝説ユナ REMIX

●ハドソン
●12月27日発売
●6800円
●アドベンチャー

不評 40%　好評 60%

ＰＣエンジンで発売されたものの移植作。予定を設定できる「カレンダー・モード」を搭載。

### こんなトコが良かった

#### サクサク進むストーリーに満足

まずパッケージが豪華で満足だった。バインダーになっているので、ファンのコレクターズアイテムとしてはなかなか良いものだと思う。ディスクぐらいの大きさの卓上カレンダーが、おまけで付いているのも気に入った。

ストーリーの方もサクサク進むし、ユナとエルナーのボケとツッコミも楽しいし、途中で敵のお嬢さまも出てきて戦闘に突入するなどいろいろあって飽きなかった。

（熊本県／秋月智志／17歳）

#### ロードの短縮とおまけが○

ロード時間が短縮されていたので正直言ってホッとした。戦闘シーンはわかりやすいので、説明書を読まなくてもできるほどだった。ただ個人的にはカードバトルなんかの方が好きだけど。まあ総合的な評価は良いです。

おまけ的な要素の「カレンダー・モード」は、実際に予定を入れるかどうかは別としても良いサービスだと思います。次回作にも何か形を変えてこういったサービスをつけて欲しいと思います。

（東京都／超イケてる／17歳）

#### ユナと声優の相性はバッチリ

ユナというキャラクタと声優の横山智佐さんの声が、実に良くマッチしているというのが第一印象。また敵の「暗黒お嬢さま13人衆」も個性的で良いと思う。

（栃木県／内谷翔太／18歳）

### ここがちょっと…

#### 戦闘が少し物足りなかった

バトルシーンがちょっと物足りなかった。ハートマークの数で決まる戦闘も、慣れれば最高のパワーで攻撃できてしまうので、少しあっさりしすぎで物足りない気がした。

あとはゲーム中全部しゃべるわけではないのが少し寂しかった。やはりユナの声をもっと聞きたかったというのが本音です。ほかにはグラフィックももう少しきれいな方が良かった。次回作では全編アニメーションにして欲しいくらいです。

（群馬県／金子シゲル／16歳）

#### アニメーションがもっと欲しい

キャラクタデザインは良かったけど、あえて苦言を呈するならグラフィックが少し粗いところや、全体的に背景があっさりしすぎているところが嫌だった。

さらに静止画ではなく、アニメーションをもっと入れて欲しい。やはりユナがたくさんしゃべって、活発に動き回る所が見たいので買うわけだし…。次回ではその点を改善して欲しいと思います。

（東京都／夢見るぞー／27歳）

プレイステーション

## BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

●アトラス
●12月27日発売
●6800円
●シミュレーション

不評 50%　好評 50%

主人公は吸血鬼のフェイド。戦闘などで経験を積み、目当ての女性と結婚するのが目的。

### こんなトコが良かった

#### 恋愛も戦闘も良い仕上がり

はっきり言ってキャラクタの可愛さにひかれて買いました。それでゲームの方はと言うと、これがなかなか楽しかった。バンパイアと恋愛物をくっつけたストーリーに、最初は強引さを感じたがプレイしているうちにハマってしまった。恋愛部分と戦闘部分の両方とも良く作られていると感じた。

（兵庫県／二宮たかちゃん／18歳）

### ここがちょっと…

#### ロード回数が多くて残念

ゲームのコンセプトそのものは良いのだが、いくつか不満が残った。その最大のものはロード回数が多くてやる気をそがれたことがあげられる。このせいでゲームに集中できなかった。またディスク枚数が増えてもいいから、もっと恋愛パートに力を入れて欲しかった。キャラクタがすべて魅力的なだけに本当に残念でならない。

（静岡県／斎藤浩／29歳）

## スーパーファミコン
# ドラゴンナイト4

- ●バンプレスト
- ●12月27日発売
- ●7980円
- ●シミュレーション

不評 30%　好評 70%

パソコンから移植のシミュレーション。戦闘だけでなく、情報収集や仲間を集めるモードもある。

### こんなトコが良かった

**重厚なストーリーと魅力あるキャラが良い**

とてもおもしろい。これが正直な意見です。重厚でテンポ良く進むストーリー、分かりやすい戦闘、魅力あるキャラクタたち。どれをとっても非常に良くできています。

システムも戦闘モードと、街で人と会話をして情報収集や仲間を集めたり、イベントが起こりストーリーが展開されるモードとに分けられているのですが、それぞれ戦闘とイベントに集中できて良いと思います。

また、仲間を選ぶときに毎回2人から1人を選ぶのですが、どのキャラクタも皆個性的で魅力があるのでとても迷ってしまいます(といっても女の人を選ぶことが多いですが)。これらの要素により、とても素晴らしいゲームに仕上がっていると思います。

（埼玉県／ぽかぽか／19歳）

**移植はほぼ完璧だが不明瞭な点もある**

パソコン版をプレイしたこともある。今回は18禁の要素はまったくと言っていいほどないけれども、ゲーム自体は遜色のない出来だと思う。戦闘シーンでもしっかりアニメーションするし、イベントシーンのグラフィックもきれいに描かれている。

ただ、本来グラフィックがあるシーンを規制のために文字の表示だけにしてしまった部分が多くあるが、そこの場面が文字だけでは理解しにくい。直接ストーリーに関係ないので、どうせならすべて削除しても問題はなかったように思う。

しかし、システムが非常に良くできているので、まったく問題なく安心して楽しむことができる。

（東京都／遠藤正隆／24歳）

**オリジナル要素が面白さをアップ**

パソコン版ですでにある程度完成されてはいたが、しっかり設定されたオリジナルのキャラとステージを加えることにより世界観を壊すこともなくストーリーを補足し、より厚みのあるものとすることができている。このことにより、パソコン版をプレイした人でももう一度このソフトを楽しむことができる。

しかし、このスーパーファミコン版オリジナルのキャラとステージの登場するのがやや遅いように感じる。途中まではパソコン版とまったく同じになってしまっているので、そこまではパソコン版を知っている身にはやや物足りなさを感じた。

（鹿児島県／ゆうたろう／20歳）

### ここがちょっと…

**理不尽さを感じる戦闘が不満**

途中から突然戦闘がキックなり、ゲームを進めるのが大変になる。ストーリーの展開により難度が上がるのは分かるが、徐々にではないのでとまどってしまった。

（北海道／おーい／18歳）

## プレイステーション
# マイティヒット ～Mighty Hits～

- ●アルトロン
- ●12月27日発売
- ●5800円
- ●シューティング

不評 35%　好評 65%

ルールの異なるステージを選び進めていくガンシューティング。協力、対戦プレイも可能。

### こんなトコが良かった

**多彩なステージで何度も楽しめるのがよい**

このゲームは、普通のガンシューティングとは一味違う。ただ、画面に現れる敵をひたすら撃つのではなく、ステージごとに目的が違っている。このことがゲームにメリハリをつけ、飽きることなく遊ぶことができる。また、ステージ数も非常に多く、一度のプレイでは全部のステージをクリアできないため、何度も遊ぶ楽しみを与えてくれて非常に良い。

さらに、友達と協力プレイや対戦プレイができるのもゲームを盛り上げて良いと思う。

（埼玉県／まめまん／25歳）

### ここがちょっと…

**対戦が単調すぎて物足りない**

キャラごとに能力の違いが設定されてはいるが、プレイしている限りではほっきり言ってほとんど違いが分からない。また、キャラに動きがないため単調に感じ、対戦プレイに魅力を感じなかった。

（栃木県／鈴木健二／16歳）

## セガサターン
# もうぢや

- ●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
- ●12月20日発売
- ●5800円
- ●パズル

不評 35%　好評 65%

落ちてくる日本円硬貨を大きい金額に両替するパズル。キャラクタが猫で描かれている。

### こんなトコが良かった

**斬新なシステムがよくできている**

落ちてくるお金によって両替する枚数が異なり、連鎖の組み方も工夫が必要である。しかし、これがなかなかおもしろい。従来のソフトは、落ちてくるものをつなげて消す個数はすべて同じで、すぐにパターンを作ることができてしまった。だがこのゲームでは、金額により連鎖に必要な枚数が変化するため連鎖のパターンを作りにくく、プレイごとに新しい思考をしなければならない。

しかし、これこそが本当のパズルゲームであり、本来のおもしろさである、と思う。

（青森県／会いにいけ／19歳）

### ここがちょっと…

**CPUが強すぎて十分に楽しめない**

CPUが強すぎるのでまったく練習ができず、システムに慣れることもできない。そのためになかなか上達しないので、何度もプレイする意欲が失われてしまう。

（宮城県／斉藤です／15歳）

## セガサターン
# ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

- ●バンダイ
- ●12月27日発売
- ●6800円
- ●アドベンチャー

不評 40%　好評 60%

画面に表示される文字を読み進むアドベンチャー。鬼太郎を操作し事件を解決する。

### こんなトコが良かった

**独特の雰囲気が味わえて良い**

なんといっても、「ゲゲゲの鬼太郎」の独特の世界を十分に味わうことができるのがとても良い。いろいろな妖怪がきれいなグラフィックで描かれており、サウンドも臨場感たっぷりで雰囲気をよくだしている。

また、選んだ選択肢によりストーリーとエンディングが変化するのも、何度もプレイを楽しむことができることも非常に良いと思う。「ゲゲゲの鬼太郎」のファンでない人でもおもしろいと思うはず。ファンの人には、なおさらおもしろいソフトだといえるだろう。

（福島県／佐藤秀則／16歳）

### ここがちょっと…

**グラフィック数と鬼太郎の弱さに不満**

グラフィックの種類がやや少ないように感じる。せっかく雰囲気が良く出ているのにもったいない。また、鬼太郎が原作に比べて弱いのがファンの1人として納得いかない。

（東京都／けむろう／22歳）

セガサターン

# だいな♥あいらん 予告編

●ゲームアーツ
●12月27日発売
●2300円
●ETC

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

2月14日発売予定の同名ゲームの予告編。設定資料、イラスト集なども収録している。

こんなトコが良かった

## 竹本泉ファンは大満足の内容

予告編と銘打っているだけに収録内容は予告ムービー、設定資料集、オープニングテーマが聴けるの3点のみである。で、肝心の中身であるが、さすがゲームアーツさんと感心させられる美しいアニメーション、竹本ファンなら思わずうなずくネタ、不思議な設定とか、必ず風呂が出るなど本編に期待がかかるできです。

オープニングテーマもボリューム調整でカラオケにできたりとファンなら喜ぶ設定もあって楽しめる。まぁ、個人的には、おまけ的なものが欲しかったし、設定資料集の量なども少々ボリュームが足りないような気もしたのですが、定価が2300円と安価なのでこれ以上望むとかわいそうだと思う。

そのほか、取扱説明書の10ページにわたる竹本泉先生描き下ろしのマンガは大爆笑でした。でもファン以外は笑えないかも…？　でもハマってしまえばかなり楽しめると思います。というわけで、竹本泉先生の不思議なお話にちょっとでも興味ある方は絶対にプレイして欲しい。

（広島県／島居仁／22歳）

ここがちょっと…

## 本編の紹介部分が少し物足りない

予告編なのであまり多くは望まないけど、本編の紹介のアニメーション部分にちょっと物足りなさを感じてしまった。たしかに、設定資料集や竹本先生のマンガを収録して、物足りなさを補っているのだが、ただそれだけって感じがする。

（神奈川県／大熊啓二／17歳）

セガサターン

# 水滸伝・天命の誓い

●光栄
●12月27日発売
●5800円
●シミュレーション

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

12世紀の中国を舞台とした伝奇小説が原作の戦略シミュレーション。妖術など多彩な戦法がある。

こんなトコが良かった

## 古さも感じるが十分楽しめる作品

光栄の作品の中で一番好きなのが、『水滸伝』。ほんと、やっとサターンで登場したかって感じです。

国を乱す悪者を倒すという目的も、なにか定番時代劇みたいで日本人向けなのではないでしょうか。三国志や信長のシリーズとくらべると古さを感じるかもしれないけど、まだまだ楽しめる作品と思います。

（東京都／ポヨヨ～ン男／20歳）

ゲームボーイ

# 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件

●バンダイ
●12月27日発売
●3980円
●アドベンチャー

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

コミック、アニメで人気の作品をゲーム化。行動と推理によってシナリオが分岐していく。

こんなトコが良かった

## 何度も遊べるストーリーが○

アトラクションごとに異なったストーリーが用意されていて、1回プレイすれば終わりというゲームではないのでけっこう長く楽しめる。

また、事件を推理し、暗号に秘められた謎を解き、犯人を確定していく展開が原作と同じように進んでいくのでとても雰囲気がある。原作ファンには嬉しいの一言です。

（福島県／新山俊／15歳）

## 編集部総評

今回の扉を飾ったのは、『新スーパーロボット大戦』。これまでとの相違点である、キャラクタ全員がしゃべるようになったことと、キャラクタのグラフィックが良くなって戦闘画面のリアルさが増加したことに関して高い評価を得た。だが、キャラに声がついた分、ロード時間が長くなったことやストーリーが短めとの指摘も多かった。

また、『闘神伝3』については、必殺技を出したときのエフェクトが秀逸、豊富な必殺技が爽快感を呼ぶなどと評価が高く、シリーズ中最高の出来との声もあった。

得票数こそ、他の話題作に及ばなかったものの、全体を通してもっとも高い評価を得ていたのが『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』。魔法などを使ったときの派手な戦闘シーンやダンジョンの仕掛けについて高い評価を受けていた。

# 読者ゲーム評大募集

## 熱烈歓迎!! イラストつき評価＆再評価

2月14日発売号に掲載するゲーム評を募集します。投稿はハガキでも封書でも構いません。住所・氏名・年齢（希望があればペンネームを記入して）応募してください。「良い」か「悪い」か最終的な評価を記入のうえ、そのソフトに対する評価を「良い点」「悪い点」それぞれについて記入してください。第1次しめきりを過ぎても募集は続けています。

**採用者には500円分のおもちゃ券をプレゼント!!**

### 2月14日発売号の評価対象ソフト（1月18日～1月24日発売ソフト）

プレイステーション
●峠MAX　最速ドリフトマスター
●プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
●ゲゲゲの鬼太郎
●恐怖新聞

セガサターン
●EVE　burst　error
●SUPER　CASINO　SPECIAL
●ダイナマイト刑事
●デイトナUSA　CIRCUIT　EDITION
●トゥームレイダース
●LEGEND　OF　K-1　THE　BEST　COLLECTION

PC-FX
●バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム

ゲームボーイ
●合格ボーイシリーズ②　日本史ターゲット201
●合格ボーイシリーズ②　日本史ターゲット201　スペシャルエディション

### 《第3回「読者討論会」開催》

●新テーマは

**日本のゲーム、海外のゲームどちらの方が魅力的か？**

日本のゲーム市場の中にあって、スタンスの異なる個性的なソフトを提供する海外ゲームと、独自性には一歩ひけをとるものの安心して遊べるソフトが多い日本ゲーム。今現在、あなたが支持しているのはどちらの方ですか？　今回は、洋ゲー派と和ゲー派のどちらかの立場になって、支持する理由と相手になぜ魅力がないのか、という点について意見を募集します。

応募要項、締め切り、採用プレゼントなどは「読者ゲーム評」と同じです。洋ゲー、和ゲーどちらを支持するかを明記のうえ、意見を展開してください。文章の長さは問いませんが、こちらで省略させていただくこともあります。

**あて先**
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

**第1次しめきり→1月31日(金)必着**

## 来週発売のソフトはここでチェック!!

なんといっても気になるのはソフトの発売日。毎週毎週発売される数多くの新作タイトルを、毎週発売されるファミマガWeeklyならではの、バッチリ先取りで全紹介するコーナー。今回は全19本を紹介。

# 来週のアクション
NEXT WEEK "ACTION" GAME

1.31

## じゃまな敵をふんづけちゃう、3Dアクションだ!

95年12月に発売された『BUG!』。グラフィックなどがパワーアップしてかえってきたぞ

セガサターン

### BUG TOO! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

➡右がマゴット・ドッグ、左が、スーパーフライ

3Dアクションゲーム『BUG!』の続編。前作の主人公であるバグ以外に、愛犬のマゴット・ドッグと仲間のスーパーフライの2人(匹?)が登場し、操作できるのだ。

3キャラの違いだが、バグの場合、走るスピードもジャンプ力も標準的で扱いやすい。マゴット・ドッグは走るスピードが一番速く、ジャンプも一番遠くまで飛べる。スーパーフライは、ジャンプ中のふわふわ飛び(空中浮遊)が一番長いのだ。

この3キャラを使って、全6ステージを暴れまわろう。

#### コミカルなアクション

キャラの基本アクションは、歩く、走る、ジャンプ、ロングジャンプのほかに、レバーやスイッチを動かす、ふわふわ飛び、しゃがむなどバラエティに富んでいる。

また、じっとしていると後ろを振り返ったりするぞ。

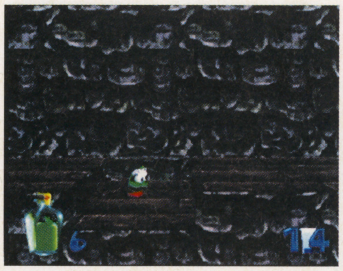
#### 特殊なフィールド

ステージを進んでいくと、通常は横視点だが、上から見下ろす視点になる場所がある。操作自体は変わらないのでうまく進もう。

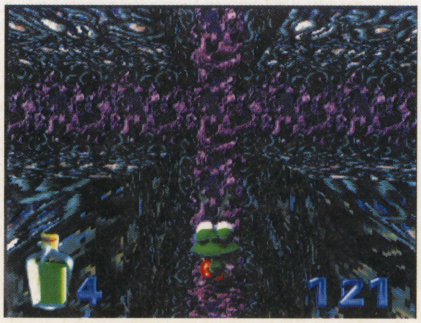
➡海中のステージだ。キレイだな〜

➡周りにピラミッドがあるぞ

⬇敵を倒すには、ジャンプしてふんづける。どんどんふんづけちゃえ!



⬆天井が迫ってきたぞ。こういう時はあせらずにしゃがんで待つのだ



➡これが上から見下ろす視点の画面だぞ。敵もいるのでよけながら進め!

**セガ**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(1ブロック)

1.31 → 2.6

1/31〜2/6発売予定の全タイトル

COMING SOON


© SEGA ENTERPRISES

1.31

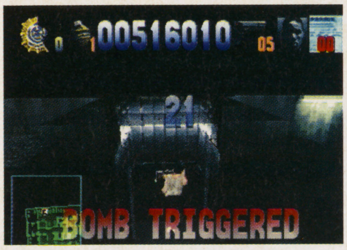
# 作品ごとに分かれているゲーム内容

## セガサターン ダイハード・トリロジー

映画「ダイハード」シリーズを異なったジャンルでゲーム化。1作目は3Dアクション、2作目はガンシューティング、3作目はカーアクションとなっている。いずれもテロリスト集団の手による犯罪に、運悪く居合わせた主人公「ジョン・マクレーン」が立ち向かうことになる。映画同様、演出はド派手だぞ。

### DIE HARD1

ナカトミ・プラザ高層ビルが舞台。ステージは階層ごとに分かれている。各階のテロリストをすべて倒し、制限時間内にエレベーターに乗り最上階をめざす。人質も救出していこう。



⬆テロリストを全員倒したら、急いでエレベーターの起爆スイッチを解除するのだ

⬆ポリゴンで構成された、とても立体的な内部。壁のむこうがすけて見えたりする

⬆各ゲームの始めに流れるオープニングムービー。不吉な予感が…

### DIE HARD2

ワシントンのダレス国際空港が舞台。画面に現れる人質や一般市民に気をつけながら、テロリストを銃で倒していく。エリアの最後にはボスがいるぞ。

⬆テロリストの投げてくるナイフは、撃って弾くことができる。さあ、反撃だ

⬆危なくなったらグレネードかロケット弾を発射。一般市民を巻き込まないように

### DIE HARD3

ニューヨーク中のいたる所に仕掛けられた爆弾を処理していく。ドライブアクションになっており、車を制限時間内に爆弾に体当たりさせていくのだ。

⬆体当たりによる爆破で、小規模にとどめる。たまには一般市民も巻き込むけど

⬆トラックとの一騎打ち。先に爆弾までたどり着いて爆発させてしまうのだ

**セガ**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(96ブロック)
バーチャガン対応
シャトルマウス対応
レーシングコントローラー対応

1.31

# 2人のアメコミヒーロー

## プレイステーション アイアンマン／XO

アメリカンコミックのヒーロー、アイアンマンとX-Oマノワーが、クレシェンドとバロンの野望に立ち向かう。ステージごとの指令を受け、核工場などをつき進む。2人同時プレイでは、同キャラを使用することも可能。

⬆アクレイムコミックのヒーロー。白兵戦が得意

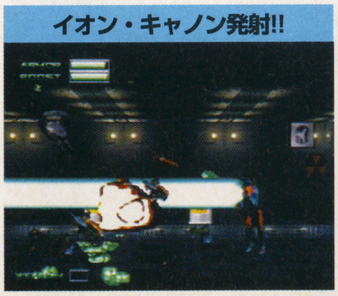
⬆マーヴルコミックのヒーロー。左右同時に攻撃できる

⬆ステージ最後に待ち受けるボスキャラ。画面奥から核爆弾を投げつけてくるぞ

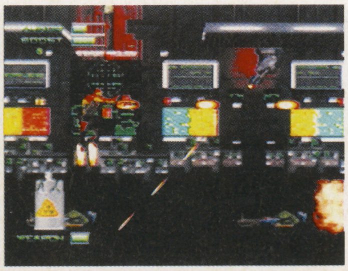
⬆基本はビームでの攻撃。どんどん蹴散らせ

### 特殊技を駆使して戦え

コマンド+ボタン入力で、投げやアッパーカットといった特殊な攻撃ができる。また、2人とも独自のアクションを持っているぞ。ブーストメーターを使用して、空も飛べたりするのだ。



⬆武器メーターを消費する超強力な攻撃


⬆ブーストによる空中ホバリング。上下にもステージは広がっていくのだ

**アクレイムジャパン**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM

© FOX INTERACTIVE・Marvel Characters／Acclaim Comic／Acclaim Entertainment

**1.31**

# 立ち技で闘う格闘技「K-1」をポリゴンで再現した対戦格闘

**プレイステーションに続いての発売だが、サターン版では登場する選手が4人増えて12人になったぞ！**

セガサターン **Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX・翔**

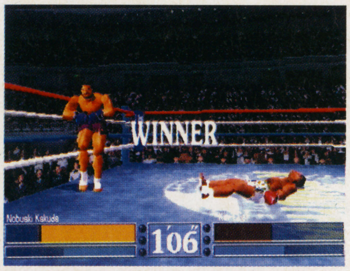
ピーター・アーツと角田信朗の試合。おたがい気合が入っています

マイク・ベルナルドが、ピーター・アーツにつかみ技の膝を入れたところ。かなり痛そう〜

8人まで参加できるトーナメントモード。優勝をつかみとれ！

空手（KARATE）、キック（KICK）、拳法（KENPO）などの格闘技のNo.1を決める大会、K-1。この大会に参加した選手たちが、実名で登場する3Dポリゴン格闘ゲーム。VS、対COM勝ち抜き、トーナメント、団体戦、AI育成の5つのモードがある。

基本操作は、方向ボタンで移動と防御。Aボタンはパンチ、Bボタンはキック、Cボタンは特殊技で、方向ボタンと組み合せて多彩な技を簡単に出すことができるぞ。



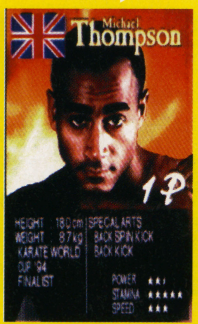

試合に勝てば、選手たちが独特の勝利ポーズを取るぞ。これは角田選手だ

もちろんコンビネーション技もある

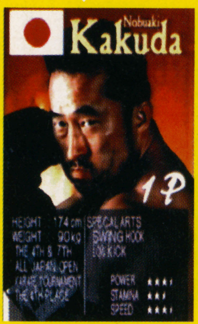
## SS版に加わった4人

SS版に新たに加わった4人は、マイケル・トンプソン、角田信朗、金泰泳、スタン・ザ・マンだ。

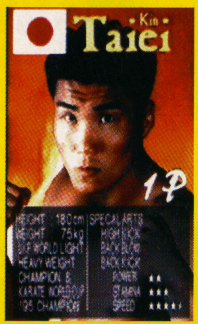
すべての選手がかなりのつわものだが、特に有名な角田信朗選手が使用できるのが魅力的だ。




蹴りが絶品のマイケル・トンプソン




愛と感動の難波男こと角田信朗




芸術的なテクニックを持つ金泰泳

パンチ力が壮絶なスタン・ザ・マン

## 魅力ある特殊技

各選手は、ジャブやハイキックなどの共通技のほかに、固有の特殊技をもっているぞ。

たとえば、アンディ・フグのフグトルネードや、ムサシの跳び後ろ回し蹴りなどがそうだ。

アンディ・フグの踵落としだ！当たれば、かなりのダメージだぞ

ピーター・アーツのバックブローが、スタン・ザ・マンに炸裂！

## AI育成モード

プレイヤーの思いどおりの戦い方をするAIキャラを作り出すことができるモード。

AIキャラを作るには、まずベースとなる選手を選ぶ。次に基本設定、通常技、特殊技、移動系、連打技の使用頻度を決定する。

あとは、オプション画面でプレイヤー操作を「HUMAN」から「AI」に変えれば、VSモードでAIキャラが闘ってくれるぞ。

角田選手をベースに作ってみました。黄色いメーターは使用頻度を表す

**エクシング エンタテイメント**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（282ブロック）


©XING／富士通パレックス／DAFT　協力：正道会館 株式会社マークス

イラスト・愛知県／タクティクス！

# 来週のRPG

NEXT WEEK "ROLE-PLAYING" GAME

1／31～2／6発売予定の全タイトル

COMING SOON

1.31 ▼ 2.6

1.31

スーパーファミコン　ミランドラ

## 仲間を集めて、最上階にとらわれている姫を救い出せ

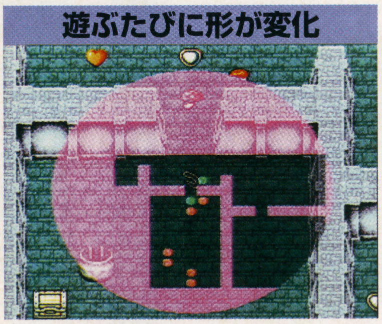
**大魔導師シャイロックの魔法により、形が特定でないダンジョン。11人いる仲間はどいつもバラエティに富んでいるぞ**

孤島にそびえる暗黒の城「ミランドラ」。その主の大魔導師シャイロックにさらわれたプリシラ姫を助け出すことが目的。

城は50階まであり、さまざまな職業の仲間たちと力を合わせて進んでいく。行動はターン制になっていて、こちらが1歩進むと、敵も攻撃などの行動を1回とる。フロアにあるツボなどを破壊すると、アイテムや、上へ進む階段が出てくるぞ。また、迷宮の形は遊ぶたびに異なり、何度でも新鮮に遊べるようになっているのだ。

↑こいつが大魔導師シャイロック。大ガラスに変身し、美しい女性を連れ去っている

→敵に囲まれないよう位置関係が重要になってくる




→アイテムや敵も変化しているぞ

### パーティを組もう

魂を抜かれ、飾られている冒険者たち。主人公がもっているハートを与えると、仲間にできる。職業ごとに、回復魔法や罠をはずすなどのスキルをもっているので、バランス良くパーティを組もう。

↑主人公や仲間が倒れてしまっても、ハートがあれば復活することができるのだ

↑ハートの量はキャラによってちがう

### ●AIで行動する仲間

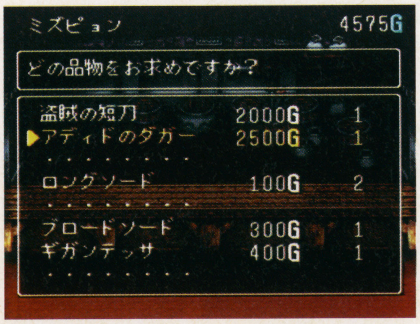
普段はAIによって勝手に行動する仲間たち。マニュアルモードにすると直接命令が行えるので、効率よく戦うことができる。

↑マニュアルモードにするとキャラの上に矢印が表示され、1人ずつ操作ができる。とっても便利だ

↑作戦は4種類あり、状況によって使い分けていく。「自由にしろ」はキャラごとのAIによって勝手に動く

### お店に売ってアイテム集め

お店に売ったアイテムは在庫として残る。同じセーブデータで、新たに冒険を始めたときにも残っているので、集める楽しみがある。




→次回の冒険に引き継ぐ。アイテムコレクターの心をくすぐりますなぁ

**アスキー**
**1月31日発売**
**7800円**
ロムカセット
（24M）
バッテリーバックアップ対応
（最大3）

©ASCII／TOMCAT SYSTEM／Crea-Tech／NORIKO NAGANO

1.31

# アメリカ西部が舞台のアクションRPG

**スーパーファミコン** ガンプル

1880年のアメリカ西部の「ストレンジ島」を舞台に、ピストルなどを使いながら進んでいくアクションRPGが登場。

プレイヤーは、「ブロンコ村」出身の少年となり、ある事件がきっかけで「デミシード」と呼ばれる正体不明の敵を退治するため冒険に出る。アイテムやアクションを駆使し、敵を倒していけ。

➡主人公が住んでいる「ブロンコ村」の風景だ。ほのぼのしているね

➡主人公の家だ。ベッドで眠れば体力回復とセーブができるぞ

## 多彩なアクション

プレイヤーは、さまざまなアクションが可能だ。移動、撃つ、殴る、伏せるなどの基本動作のほかに、島の人から特殊ワザを教わって使用することもできるぞ。

⬆ゲーム序盤で仲間になる「ロバトン」。呼び出すにはにんじんが必要

⬇特殊ワザの「溜め撃ち」だ。普通の弾丸より強力な弾丸が撃てるのだ

⬆伏せて敵の弾をよけたところ。チャンスを見て反撃開始だ！

## 8つのダンジョン

「デミシード」が潜んでると思われる8つのダンジョン。村の人たちから情報をもらえば、ダンジョンに行くことができるぞ。ダンジョンの中は、敵も多いがお宝もドッサリあるぞ。

**アスキー**
**1月31日発売**
**8000円**
ロムカセット
(24M)
バッテリーバックアップ対応
(最大3)
ターボファイルツイン対応

⬆ダンジョンの中には、宝箱が隠されていることもある。すべてゲットしよう

⬆ダンジョンの入口だ。中には、どんな敵が待ち受けているのやら

1.31

# 待望のシリーズ登場

**プレイステーション** ファイナルファンタジーVII

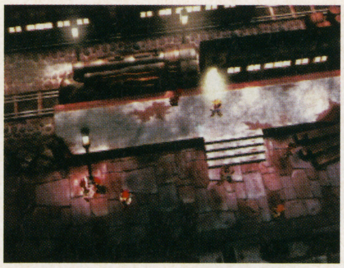
詳細記事64ページに

『ファイナルファンタジー』最新シリーズが、ついにプレイステーションで登場。

『VII』は最大で3人パーティだが、キャラクタや魔法の処理が3Dポリゴンになり、戦闘シーンは迫力あふれるものとなった。

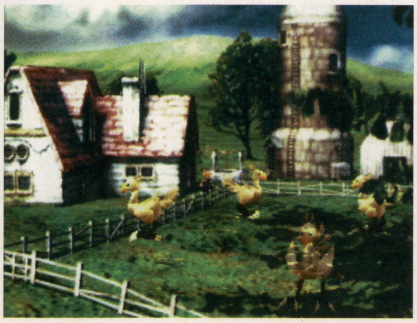
星の命をエネルギーに変える「魔晄炉」を開発したことにより、惑星の大半の電気エネルギーを独占している巨大企業「神羅カンパニー」。惑星全体を牛耳る巨大企業を相手に戦っていくというストーリーだ。

➡戦闘画面だ！ 魔法も3Dなので、見た目もド派手だぞ

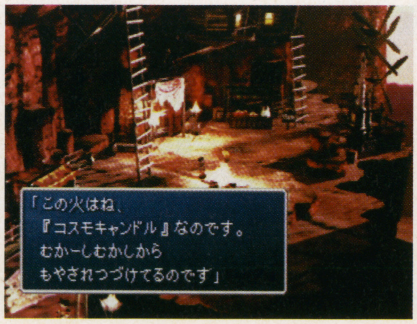


⬆目の前に列車が止まっている。中はどうなっているのかな？

**スクウェア**
**1月31日発売**
**6800円**
CD-ROM
(3枚組)
メモリーカード対応
(1～15ブロック)

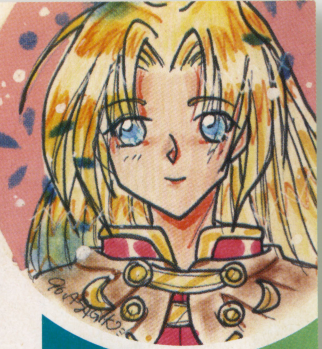


➡ファイナルファンタジーおなじみのチョコボだ！ う～んかわいい




➡この美しい画面の中を、自由に歩くことができるのだ


©ASCII／LENAR／AKIHITO TOMISAWA／NAKAGAWA ISAMI・スクウェア



イラスト・東京都／きさらぎ浅葱

# COMING SOON

# 来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

1/31～2/6発売予定の全タイトル

1.31 ▼ 2.6

1.31

# 戦略シミュレーションの元祖がリニューアル

**グラフィックにサウンドなど、現代風にアレンジ。助言コマンドも加わりシミュレーションの初心者にオススメ**

## セガサターン 三國志リターンズ

最初、パソコンで発売され、そのあとさまざまな機種に移植された人気シリーズの1作目が、装いも新たにサターンで登場する。

プレイヤーは三国時代の君主の1人となり、内政を行ったり、他国を攻めたりして、自国を拡大していく。配下も増やしていき、最終的に中国全土の統一をめざすのだ。

このゲームには5つのシナリオが用意されているので、プレイヤーの好みにあった時代背景から始めることができるぞ。

今回、すべてのグラフィックがサターン用に描き直され、また、画面構成もより見やすいモノに変更されたので、昔のゲームは画面がちょっと、という人でも問題ナシ。ゲームバランス自体に変更はないので、もう一度プレイしたい人にもオススメ。

### ムービーが追加された

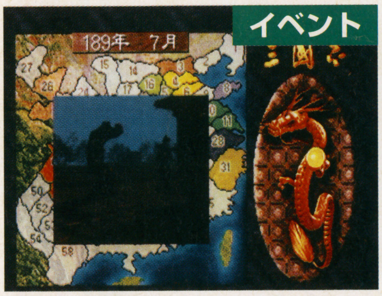
今回の移植に際しての大きな変更点の一つに、ムービーの追加が挙げられる。新たに作成されたオープニングや、ムービーに変更されたイベントシーンが、より雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

### 助言コマンドを活用

もう一つの大きな変更点が、助言コマンドが追加されたこと。自国に軍師がいるときに使えて、次に何をしたらよいか具体的に進言してくれるのだ。初めてプレイする人も、これで安心だね。

勢力マップ上では山並みなどが透けて見えるのだ

火計の使い方次第では、数倍差の兵力をもつ敵を撃破することも可能なのだ




どのイベントムービーも見ごたえがあるぞ

天に舞う龍と戦がテーマとなっている

引き抜けそうな武将も教えてくれる

## 三國志の英雄たち

**曹操**

魏を起こした人物。乱世の奸雄と呼ばれる

**劉備**

三國志の主人公。関羽と張飛を義兄弟にもつ

**諸葛亮**

稀代の天才軍師。劉備に天下三分の計を示す

**董卓**

漢を滅ぼした張本人。三國志一の嫌われ者

**関羽**

義兄弟の次兄。名だたる武将を次々と倒す

**呂布**

三國志で一、二を争う豪傑。愛馬は赤兎馬

**孫権**

父と兄の遺志を継ぐ君主に。呉といえばこの人

**張飛**

義兄弟の末弟。性格は猪突猛進。酒ぐせが悪い

**光栄**
**1月31日発売**
**6800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(290ブロック)

©KOEI

イラスト・群馬県／猿丸

# 来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

1.31 ▼ 2.6

1.31

NEO・GEO ティンクルスタースプライツ

## 「連爆」で相手に攻撃する対戦シューティング

**どんな願いもかなうといわれる伝説の星「ティンクルスター」をめぐる送り合い壮絶バトル。かわいいキャラたちも魅力的**

左右2分割されたフィールドで、自陣に漂うザコ敵を倒していく。
ザコ敵は編隊を組んでいて、1体をやっつけると爆風で近くの敵を連爆（誘爆）できる。たくさん連爆を起こすほど、相手陣地に攻撃ザコやおじゃまキャラを送ることができるぞ。
先に相手の体力を0にした方が勝ちとなるのだ。

### 3段階の溜め撃ち

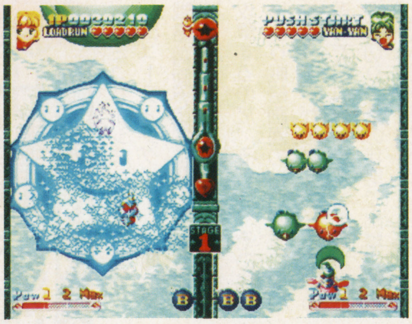
ショットボタンを押しっぱなしにすると、画面下の溜めゲージが溜まっていき、離すと威力の大きい溜め撃ちショットを撃てる。
敵を倒すと溜めゲージの上限が伸びていき、高レベルの溜め撃ちが使用できるようになるぞ。

### 選べるモードは3つ

主人公ロードランがティンクルスターを取り戻すため冒険するストーリー仕立てのモード、自由にキャラを選べるモード、2P対戦モードの3つが選べるのだ。

### 敵を誘爆させて相手陣地に送り込め

➡送り返された攻撃ザコを爆風に巻き込むと、特殊攻撃をお見舞いできる

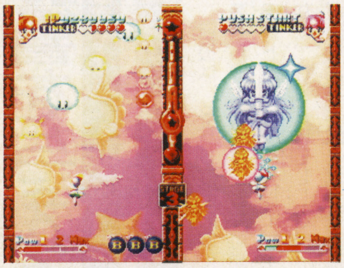


➡緊急回避のボム。個数制限あり

⬆オーブを爆風に巻き込むと、一定時間倒したザコ敵全部を相手に送れるのだ

**スプライツ**

転生を繰り返し、天国の危機を救ってきた伝説の戦士。宿命ではなく趣味とのこと



⬆レベル3の溜め撃ち。溜め撃ちショット＋相手陣地にボスキャラを送る

⬆レベル2の溜め撃ち。溜め撃ちショット＋相手陣地にエキストラキャラを送る

### キャラクターモード

➡1人ずつ別々のエンディングを用意

### ストーリーモード

➡思わず笑ってしまう会話のノリ

### 対戦モード

➡2本先取制になっているのだ

**ド・ケスベイ**

自称「世界一の魔法使い」＆スケベ。ラン王女のお供、ラビキャットの師匠でもある

**ADK**
**1月31日発売**
**29800円**
ロムカセット
（146M）
メモリーカード対応

1/31〜2/6発売予定の全タイトル

COMING SOON

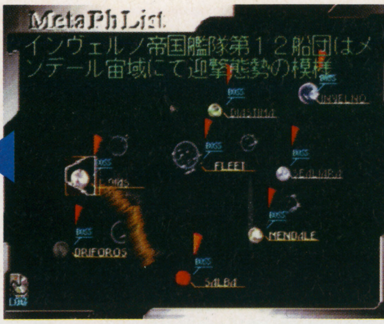

©SNK／ADK

1.31
プレイステーション
Metaphlist〜μX.2297〜

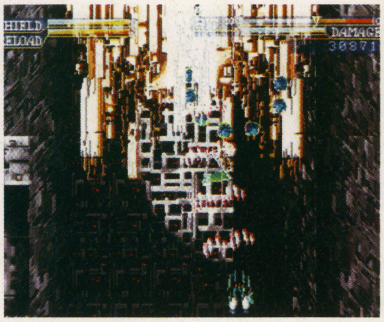
# 出撃時の成果が戦局に影響を与える

シミュレーションの要素をもったシューティングゲーム。始めに戦略画面で出撃先の惑星を決定し、シューティング画面で敵機を攻撃するのだ。そして、その成果により戦略画面の敵と味方のフロントラインが移動する。この繰り返しでフロントラインを敵本星に押し切り、その状態で出撃、一定ダメージを敵に与えると自軍の勝利となる。

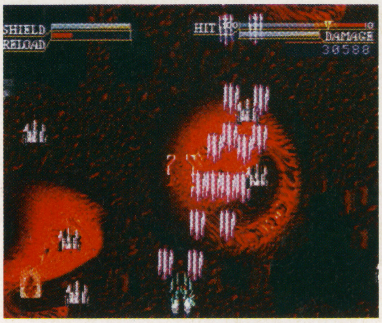
## 戦闘の勝利で前線が変化



敵国と自国のフロントラインは黄色のもやで示される。なお、戦闘時の成果が良かったことがこれで分かる



惑星の１つドリホロスの画面

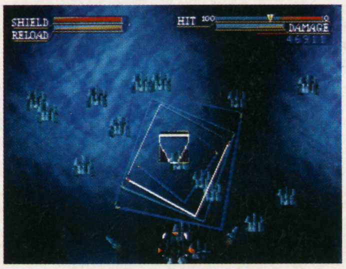


惑星サルバ。灼熱の地だ

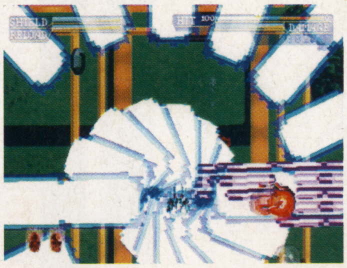
敵機破壊率や出撃先などによりムービーが表示されることもある

## 自機の攻撃と性質

自機は、360度全方向に照準を回し、攻撃することが可能。ショットとミサイル、レーザーのほかに、G02HELLという特殊武器もある。敵を倒すごとに経験値が貯えられ、防御力が上昇する。



ミサイルは、地上の敵を攻撃するときにロックオンして使うぞ



自機の個々の武器は、使用頻度に応じてどんどん強力になっていくぞ

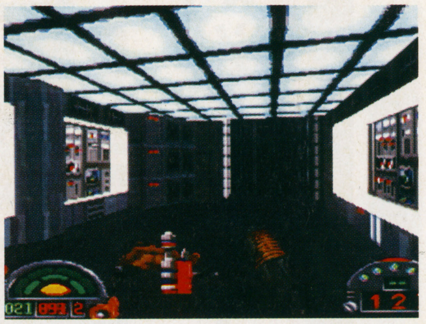
**A.D.M**
**1月31日発売**
**6300円**
CD-ROM
(2枚組)
メモリーカード対応
(1ブロック)
マウス対応

1.31
プレイステーション
スター・ウォーズ ダークフォース

# 帝国軍基地で銃撃戦

「スター・ウォーズ」の帝国軍との戦いを題材にした3Dシューティング。画面は3Dで構成された立体空間。ジャンプやしゃがみなどを駆使して、帝国軍兵士たちを倒していく。目的は、反乱同盟軍から与えられたミッションを遂行していくというもの。なお、マップに隠されたアイテムを探し出す、謎解きの要素もあるぞ。

複雑に入り組んだ敵基地で、帝国軍の兵士と激しい銃撃戦を繰り広げる



アイテムは、所々に存在する。兵士を倒した後などにも出るぞ

ミッション時にセレクトボタンで、マップの表示や赤外線ゴーグルのオンオフなどを設定する画面が出る

ミッション終了時。デススターの設計図を手に入れるという任務を終えて、出迎えの宇宙船に搭乗

**BPS**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

©A.D.M・Lucasfilm／Bullet-Proof Software

# 来週のスポーツ
## NEXT WEEK "SPORTS" GAME

1.31▼2.6

イラスト・神奈川県／大野愛

1.31

セガサターン 3Dベースボール～ザ・メジャー

## 選手一人一人のクセまで忠実に再現

700人にものぼるメジャーリーガーが実名で登場。さらに、その一人一人の選手のクセまでも再現している。

ゲームモードは1試合だけを遊ぶエキシビジョン、ワールドシリーズ制覇が目的のペナントレースがある。ペナントレースでは、試合回数を162試合、81試合、26試合の中から選んでシーズンを戦っていくことになるぞ。

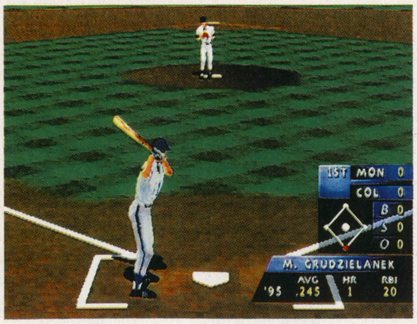
また、L、Rボタンで打球を左右に打ち分けたり、64通りもある守備シフトなど、システム面も充実しているのだ。

### 自分好みにチームを変える

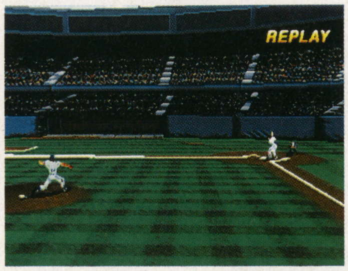
このゲームは、ゼネラルマネージャーというモードで、選手を自由にトレードできる。ここで自分だけのドリームチームを作って、そのチームでペナントレースに参加することも可能なのだ。

各選手の顔と成績がわかる

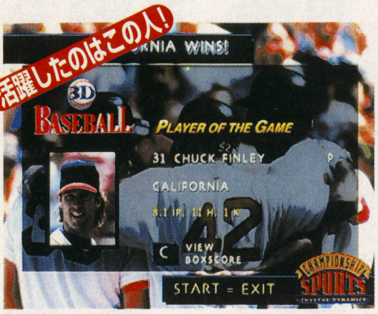
➡もちろん野茂のデータも入っている




➡切り替えられる視点は全部で5種類

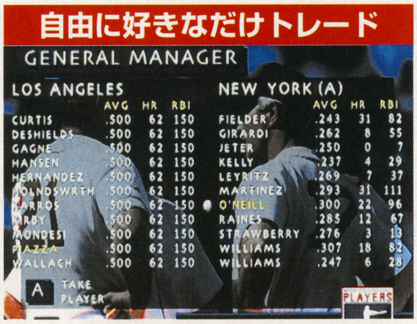



⬆いいプレイは即リプレイされる。ちなみにこれは、ホームランを打った後




⬆試合後には活躍した選手が紹介される

自由に好きなだけトレード




➡移籍金、契約金などはもちろん必要ないので、トレードしまくれるぞ

**BMGジャパン**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（133ブロック）

1.31

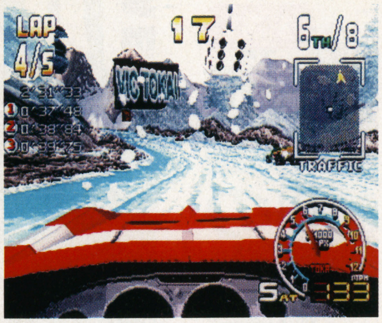
プレイステーション BURNING ROAD

## 個性的な3コースを走る

自然を感じさせる3つのコースが特徴的なレースゲーム。

それぞれのコースは、雨や雪が降ったり雷が落ちたり、全く舗装されていなかったりする。そんなコースを、4台の車から1台を選んで爆走するのだ。

➡雨が突然降り出してきたりする




➡雪の上ではもちろん滑りやすいぞ

⬆整備されていない道だって、気にせずガンガン走ろう

⬆それぞれ耐久値、グリップ力などが異なる

**ビック東海**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
ネジコン対応
対戦ケーブル対応


©MLBPA／Crystal Dynamics・Funsoft Holding Gmb／TOKA

イラスト・東京都／イタヤゴシ

# 来週のテーブル

1／31～2／6発売予定の全タイトル

NEXT WEEK "TABLE" GAME

COMING SOON

1.31 ▶ 2.6

1.31

## 自分の麻雀理論をプログラミング

**プレイステーション　プロロジック麻雀 牌神**

ロジック・コントラクション、略してロジコンと呼ばれるシステムを搭載する麻雀ゲーム。
ロジコンとは打ち手の思考を理論化し、フローチャート形式のプログラムを作るシステム。簡単に言うと、自分の分身を作るようなものなのだ。
また、16人のプロ雀士と自由に対局する「オープン対局」、仮想テレビ番組に出場する「防衛戦」の2つのモードでも遊べるぞ。

### 多彩なルールの防衛戦モード

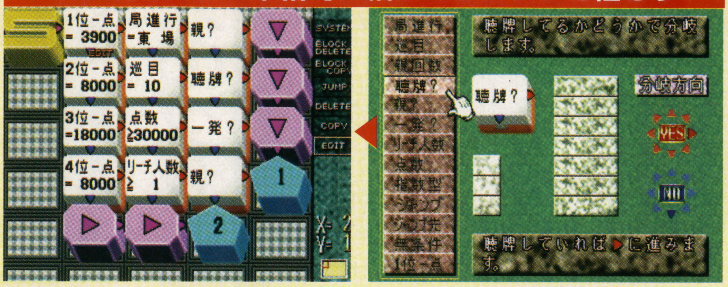
防衛戦モードでは、毎回変わるルールのなかでプロたちと戦うことになる。そのため、どんな状況下でも強さを発揮できるような実力が、必要とされてくるぞ。

### 「ロジコン」システムでプログラム

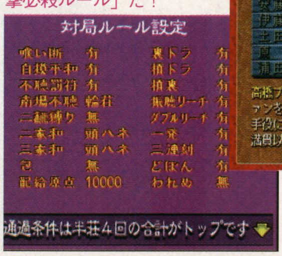
**まずは簡易ロジックから作成してみよう！**

➡打ち方の傾向などの質問に答えていくだけでロジックができあがる

**慣れてきたら　本格的に細かくロジックを組もう**



➡条件によって分岐させるブロックをならべていく。細かく設定可能なのだ




⬇ほとんどなんでもアリアリ状態。その名も「一撃必殺ルール」だ！

⬆登場する16人のプロ雀士は全員現役。さすがにメチャメチャ強いです

**スクウェア（アクエス）**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）

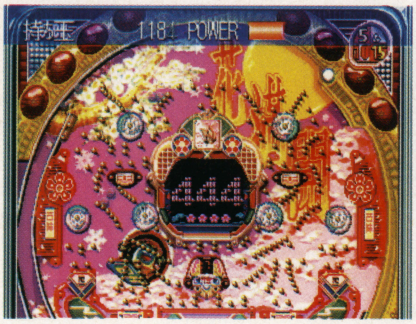
1.31

## 西陣の人気機種を収録

**プレイステーション　西陣パチンコ天国 vol. 1**

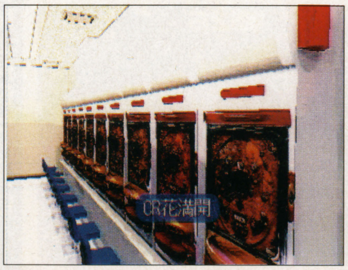
西陣のパチンコ台5機種を収めたこのソフト、写真で紹介しているもののほかに、「麻王」「花鳥風月」の2台も収録している。
ゲームモードは攻略以外に、パチンコタワー制覇が目的のストーリーモードがあるぞ。

⬆リーチが楽しい「チキチキドリーム」

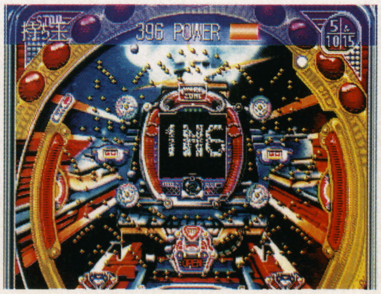


➡絶大な人気を得た「花満開」

**KSS**
**1月31日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）



⬆ストーリーモード。各フロアで次の階へのパスを入手し、進んでいくのだ



⬆連チャンがアツい「エーストレイン」

Ⓒスクウェア・NISHIJIN／KSS

イラスト・神奈川県／大野 愛

# 来週のパズル

NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

1.31 ▶ 2.6

1.31

## プレイステーション IQ〜インテリジェントキューブ

# 向かってくるキューブを消滅させよう

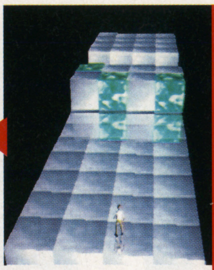
**前方から迫るキューブを、人間を操って消していくパズルアクション。終了後にはプレイの結果としてIQが表示されるぞ**

NECの「バザールでござ〜る」など、数々のヒットCMを制作してきた佐藤雅彦氏が企画したパズルゲーム。長方形のステージと1人の男、そしてキューブ、それがこのゲームを構成するすべてだ。ルールは前方から転がってくるブロックを、人間を操り消していくというもの。合計9つのステージがあり、ゲームオーバー後、得点はIQとして表示される。

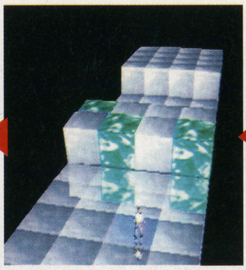
### 高得点をゲット

画面の右上に表示されている分数の下の数字が、キューブを解く際の模範歩数。上がプレイヤーの消費している歩数を表す。この模範歩数未満で「パーフェクト!」を取るとボーナスとして1万点が、模範歩数ちょうどで5千点が加算される。慎重にブロックを消し、高得点を狙おう。

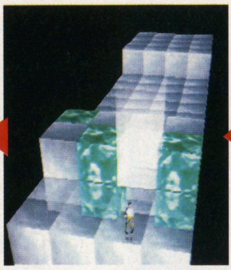
### ブロックの消しかた



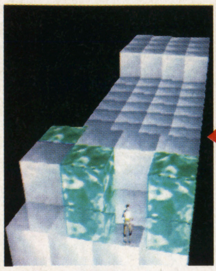
⬆前方からキューブが転がってくる。消したいキューブの前に待機する



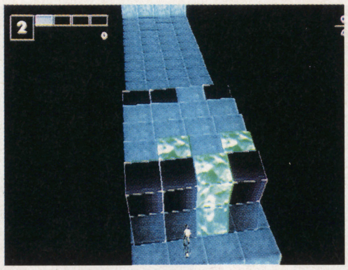
⬆○ボタンを押すと、足元の四角いマスが青く表示される。あとはキューブを待つだけ



⬆キューブが青印のところに来たら、もう一度○ボタンを押すと…



⬆キューブが消える。この作業を繰り返して消していくのだ

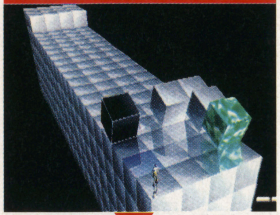


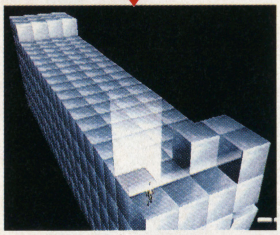
⬆ゲームのフィールドは長方形。キューブが端にたどりつく前に消そう

### 緑キューブ消滅後の緑印

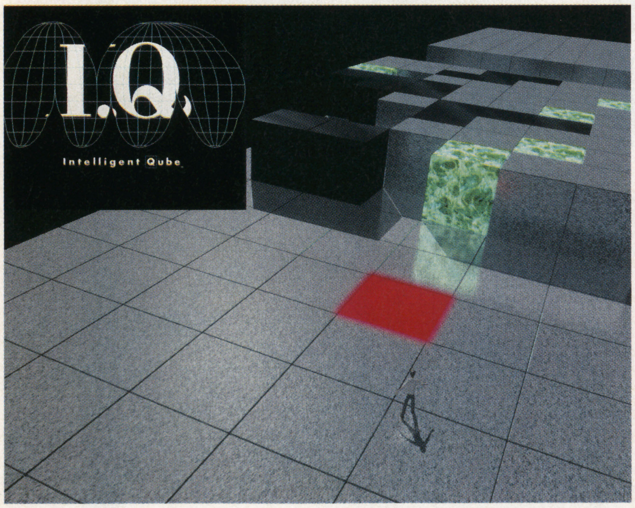
➡この印でキューブをまとめて消滅させることが可能

### 黒キューブを消すと…

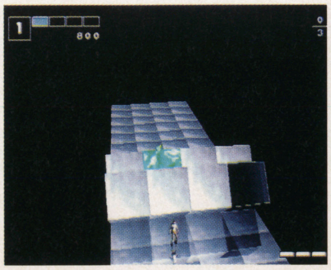




➡1個につき最後尾の1列、ステージが消滅する



⬆「Perfect!」を取るとステージの最後尾に1列プラスされる



⬆規定歩数内でパーフェクトを決めて高得点をゲットしよう

**SCE**
**1月31日発売**
**4800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(1〜9ブロック)


©Sony Computer Entertainment

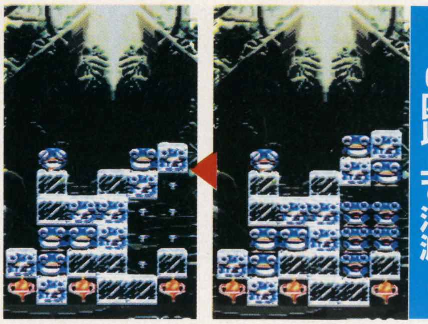
1.31

# ペンギンと氷を消していこう

## スーパーファミコン　ピキーニャ!

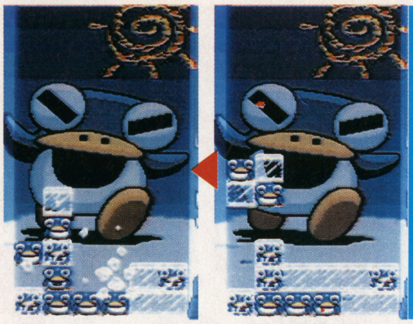
ピキーニャというペンギンと氷、ピキーニャ入りの氷などを消していくパズルゲーム。ピキーニャが氷の中に閉じ込められた「ピキ氷」は、氷を消すとピキーニャが出てくる。いっきに大連鎖に導くことも可能だ。

### 6匹以上で消滅



ピキーニャは、6匹以上くっつけると並べかたに関係なく消せるぞ

### 氷は横1列で消滅



氷のブロックとピキ氷は、横1列に並べると消える。ピキ氷の中からはピキーニャが出てくる

### ゲームモードの数々

桜玉吉デザインのキャラと対戦していくストーリモードや、「ウロの実」を消していくステージクリアなど、4つのモードがある。モードごとに、攻略方法が変わるぞ。また、2人対戦モードで友達との対戦が可能だ。

となりあうピキーニャにつられて消える「ウロの実」。このモードでは、すべてのウロの実を消すことが目的だ

エンドレスモードは、ゲームオーバーになるまで延々とブロックを消していくモードだ

### あんでスの死闘

プレイヤーがピキーニャとなり、一風変わったキャラと戦うモード

### 耐久レース

ブロックを消すとピキーニャが走る。制限時間内での走行距離を競うぞ

**アスキー**
**1月31日発売**
**6800円**
ロムカセット
(16M)
バッテリーバックアップ対応
(最大4)

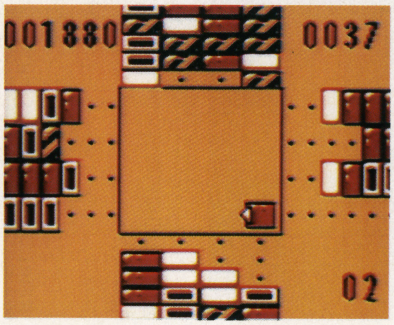
1.31

# 四方から迫るブロックを撃破

## ゲームボーイ　ズープ

自機のいる、中央の四角に囲まれたエリア「アリーナ」。四方から中央へ迫ってくる敵を撃破し、アリーナへの侵入を防いでいく。敵が1個でもアリーナに侵入するとゲームオーバーだ。

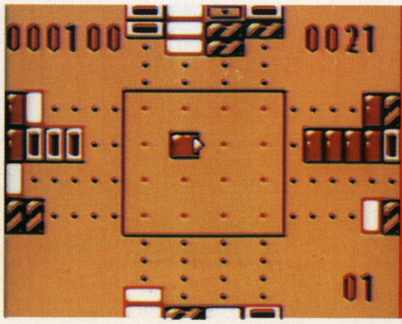
一定量の敵を消していくとレベルが自然に上がるモードと、レベル選択モードがあるぞ。通信ケーブルを利用した対戦も可能だ。



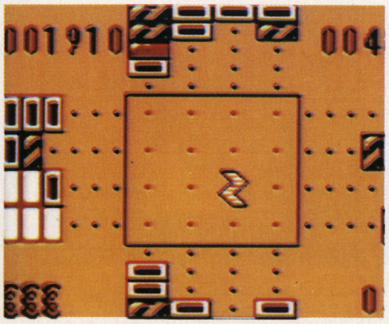

自機は、違う型の敵を撃てば、その型に変わるカメレオンのような存在。同型の敵は、撃てば消せる

レベルモードでは、ステージと難易度が設定可能。レベルアップするたびに画面上の敵がすべて消滅するぞ

### 同型の敵を攻撃




自分と同じ型の敵は、まとめて消すと高得点が入るのだ




アイテムも敵にまじって出現。いろいろな使い道があるぞ

**やのまん**
**(やのまんゲームズ)**
**1月31日発売**
**2800円**
ロムカセット
(512K)
通信ケーブル対応

© ASCII／Crea-Tech／SAKURA TAMAKICHI・VIRGIN INTERRACTIVE ENTERTAINMENT／HOOK STONE

イラスト・北海道／嵐山蘭

# 来週のETC.

NEXT WEEK "ETC." GAME

1.31 → 2.6

2.1

## 懐かしい「ゲーム&ウォッチ」の名作4本を収録

アクションゲームの原点ともいえる基本的な動作と、高得点を狙う単純さがこれまた楽しいのだ

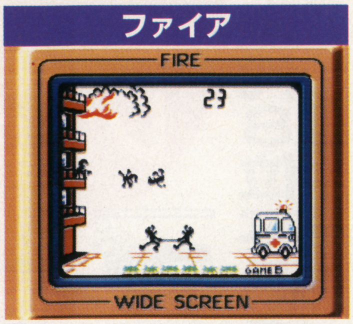
**ゲームボーイ** ゲームボーイギャラリー

80年代、携帯用液晶ゲーム機の先駆けとして発売された「ゲーム&ウォッチ」。その名作4本がゲームボーイで遊べるのだ。それぞれのゲームにはオリジナルに忠実な「むかし」モードと、新要素を加えてアレンジした「いま」モードの2タイプがある。さらに、難易度を2種類から選択できるようになっているぞ。

### マンホール

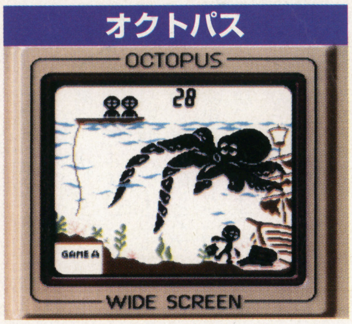
➡次々現れる通行人の動きに合わせ、マンホールのフタを操作していく

### ファイア




➡飛び降りる人たちを、トランポリンの要領で無事に救急車まで運び込もう

### オクトパス



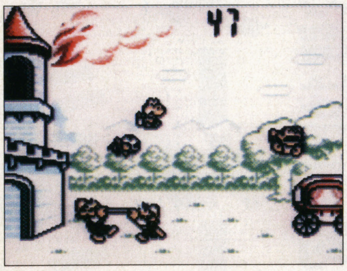

➡大ダコの脚をくぐり抜け、海底に眠る財宝を船まで引き上げるのだ

### オイルパニック

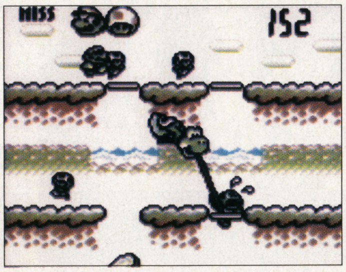
➡漏れるオイルを受け止めて、画面下の人にタイミングよく渡していく

### アレンジの「いま」モード

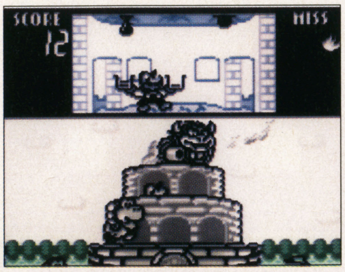
マリオやルイージなど、おなじみのキャラが活躍する。ゲーム内容は基本的な部分は同じだが、いろいろとアレンジが加えてあるため、新鮮なものになっているぞ。また、キャラの動きパターンも多彩なので、見ていて楽しい。



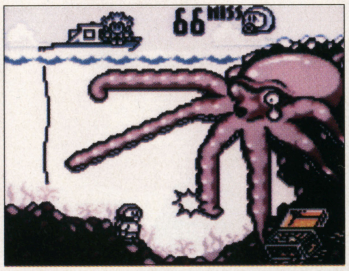
⬆飛び降りる場所は一定だが、キャラによって跳ね上がる高さが変化する



⬆マリオやヨッシーが登場。一度人が通過するとフタは落ちてしまうぞ



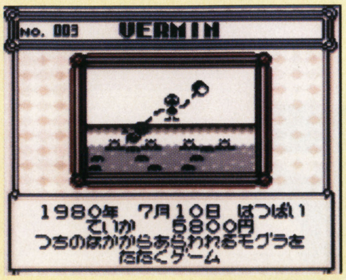
⬆3滴まで貯められるバケツが2つになった。バケツは左右の回転ができるぞ



⬆宝物を取りすぎると動きが遅くなる。タコの脚に、宝物を投げて攻撃できるぞ

### ギャラリーコーナー

各ゲームで一定以上の得点を取ると、「ゲーム&ウォッチ」の歴史がわかる「ギャラリー」を見られる。一度見たギャラリーは、ギャラリーコーナーで何回も見られるぞ。




➡懐かしさに浸ってみよう

任天堂
2月1日発売
3000円
ロムカセット
(2M)
バッテリーバックアップ対応
(最大1)
13色対応




©Nintendo

## "データ客観主義"レビュー

# フェアジャッジメント

# 『プリンセスメーカー』

## 歴代8位なれど、「おもしろい」の声は圧倒的！

今回も「子育てフリーク」の期待を裏切らず！

パソコン版から始まり、多機種版でも安定した人気をもっている子育てシミュレーション『プリンセスメーカー』最新作が、今週のトップ評価に輝いた。

「グラフィック」の抜きんでた評価が、全体のポイントを引き上げた観もあるが、シリーズ独自の魅力に対する評価は今回も高い。

### 独自の楽しさは失わず システム変更に不満の声

「成長の楽しさ」というこのゲームにとって不可欠の要素に対する評価も高く、決してビジュアルだけのソフトではないことを証明した『プリンセスメーカー』。

その反面、従来のシステムからガラリと変化したことに対する戸惑いからか、その点を不満とする声も少なからず存在していたのも事実。従来のファンは頭を切り替える必要があるかも？ 反対にいえば、初心者にもオススメということになる。

| 歴代順位 | ポイント | タイトル | 機種 |
|---|---|---|---|
| 歴代1位 | 4.5 | マリオカート64 | N64 |
| 歴代1位 | 4.5 | 新スーパーロボット大戦 | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | レイジレーサー | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | クラッシュ・バンディクー | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | アーク ザ ラッドII | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | ファイアーウーマン纏組 | FX |
| 歴代3位 | 4.2 | 新日本プロレスリング闘魂烈伝2 | PS |
| 歴代8位 | 4.1 | ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット | N64 |
| 歴代8位 | 4.1 | 電脳戦機バーチャロン | SS |
| 歴代8位 | 4.1 | トゥルー・ラブストーリー | PS |
| 歴代8位 | 4.1 | プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 | PS |

久々の高得点獲得!! 歴代BEST 11

歴代8位ランクイン！

### ギャルだけでなくシナリオも認められた『EVE』

次点はわずか0・1ポイント差の『EVE』。こちらも「グラフィック」がおもな高得点の要因だが、シナリオや登場キャラの個性も同時に評価されている。決して「ギャル人気」のみを狙ったソフトではない点が、全体の評価へとつながっていると見ていい。

3位以降は0・3ポイント以上の差をつけられてしまっているが、今週は3・0ポイントを下回るソフトが1本もない点に注目。極端に秀でたソフトはなかったが、「かなりの不評ソフト」もなかった点は喜ばしい限り。

好みのジャンルなら買って損なしかもしれないが、2本のレースゲームが奮わなかったのは残念。

⇧ビジュアル、ギャル人気のみならず、中身も安定した評価を獲得した『EVE』

# コレを買え

# 今週は

## PS シミュレーション
## プリンセスメーカー ゆめみる妖精

SCE
1月24日発売／5800円

アルバイトや勉強を通して、娘を8年間育てるソフト。主人公の職業によって、育てる娘の性格や能力が異なる。

レーダーチャートの中で最高の評価を得たのが「グラフィック」。「女の子が可愛い。笑顔はもちろん、怒っている時の顔が生き生きしていて魅力的（山根恵一郎）」「スケジュール実行中の背景が面白かった（川村裕美）」など、全体的なクォリティの高さが4・7の評価につながったようだ。

### 娘の成長を楽しめるシステムが好評

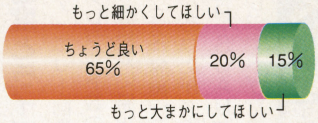
「グラフィック」に次いで、4・0以上の高評価をモニターから受けていたのが「成長の楽しさ」と「操作性」。「成長の楽しさ」に関しては、「年をとるごとに娘のグラフィックや声質が変わってとてもいい感じ（山下正樹）」「育てる厳しさがしっかりとゲームに表れている（五十嵐英信）」など、「娘の成長ぶりが楽しい」的なコメントがモニターから多く寄せられたことからも分かるように、『プリンセスメーカー』シリーズ独特の「娘の成長を見守る」楽しさは、『〜ゆめみる妖精』でも健在のようだ。

また、「操作性」については「半月ごとに進むゲーム進行がちょうど良い（長谷川泰昭）」など、簡潔にまとまったスケジュール入力のシステムが好評価に結びついたようである。

### 展開の単調さを指摘する声も…

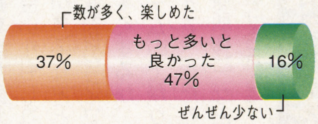
チャートの中で今ひとつの評価だったのが、「テンポ」の項目だ。これは、「前作まではあった、収穫祭と武者修行がないのは残念（浅見誠）」「イベントの数が少なすぎて、飽きるところがある（高柳博紀）」といった意見に代表されるように、ゲームを進める速度という意味のテンポが不評だったのではなく、ゲーム中のイベントの少なさなどから来る、進行中のメリハリのなさが、この項目に反映されたものだと思われる。

### スケジュールの消化は？

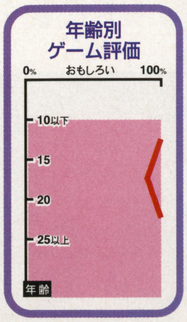



今作より半月ごとになった、スケジュールの消化単位について。異論は少なからずあるようだが、おおむねモニターからの支持は受けているといったところか。

### ゲーム中のイベントは？




スケジュール実行中に発生する、イベントについて。「楽しめた」との意見は多いが、収穫祭や武者修行のない分をフォローできたと感じない人もいるようだ。



ゲーム中に発生するイベントは、前作まであった収穫祭に代わるものにはならなかったようだ

## 娘を育てる『プリメ』の楽しさはPSでも健在！

# 今週の BEST POINT RANKING

| 順位 | (歴代順位) | ポイント | タイトル | 機種 | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | (歴代8位) | 4.1 | プリンセスメーカー ゆめみる妖精 | PS | P127 |
| 2位 | (歴代12位) | 4.0 | EVE burst error | SS | P130 |
| 3位 | (歴代50位) | 3.7 | カービィのきらきらきっず | GB | P130 |
| 4位 | (歴代70位) | 3.6 | 恐怖新聞 | PS | P131 |
| 5位 | (歴代93位) | 3.5 | ダイナマイト刑事 | SS | P128 |
| 6位 | (歴代139位) | 3.3 | バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム | FX | P129 |
| 7位 | (歴代166位) | 3.2 | SUPER CASINO SPECIAL | SS | P131 |
| 7位 | (歴代166位) | 3.2 | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | SS | P129 |
| 7位 | (歴代166位) | 3.2 | トゥームレイダース | SS | P128 |
| 7位 | (歴代166位) | 3.2 | 峠MAX 最速ドリフトマスター | PS | P129 |
| 11位 | (歴代206位) | 3.0 | ゲゲゲの鬼太郎 | PS | P131 |

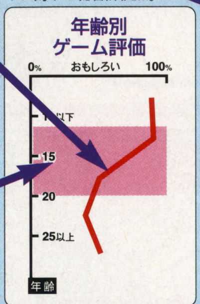
### ◆グラフの見かた◆

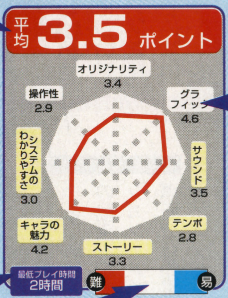
●**年齢別ユーザー支持率**
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を5歳ごとの年齢層で区分。

●**メーカー側のメインターゲット層**
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。

●**総合平均点**
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。

●**項目別評価**
タイトルごとに設定された項目評価を、点数とレーダーチャートで表示。




●**最低プレイ時間**
そのソフトを評価するために必要と編集部が定めたプレイ時間。

●**難易度**
「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは52ページを見てネ。

©Sony Computer Entertainment／GAINAX／NINELIVES　イラスト：赤井孝美

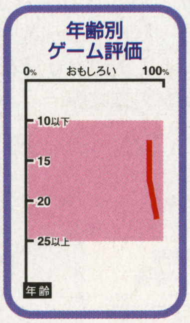
SS アクション

# ダイナマイト刑事

業務用から移植されたアクション。多彩な武器での攻撃とともにボタンの組み合わせで投げ技なども楽しめる。

セガ
1月24日発売／5800円

平均 3.5 ポイント




## 素手でも武器でも爽快 豊富な攻撃パターンが○

「パンチ攻撃でもアッパーやエルボーなどいろいろな技があり、とても面白かった（荒井政幸）」「敵に向かってパンチボタン連打のゲームのようで、つかんだらコマンド投げになるなどオリジナリティのあるゲーム（飯野陽介）」など基本攻撃は好評だ。

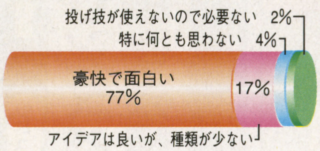
また、武器による攻撃も「ストレス解消にぴったり。ロケットランチャーが超強力で超すっきりします（島津喬）」「スプレーとライターの組み合わせ攻撃にロマンと男の汗の結晶を見た気がした（松本浩典）」や「銃を持つと敵を逮捕できるところもなかなか良い（大久保篤）」など爽快で楽しめたとの意見が目立った。

## イベントシーンも好評 2人同時がより楽しい!?

ゲーム途中のイベントについては、「タイミングよくボタンを押して敵を倒すのも、今までにない新しいアイデアで面白かった（木村達也）」「失敗してもおもしろいし、拳銃などが手に入るので倒したり、倒さなかったりと両方楽しめる（中澤富寛）」と好評だ。

アーケード版をプレイしたモニターからも「ほとんど完全移植しているからいいと思った（渡辺裕二）」との意見が。また、2人プレイも、「いろいろなところで策略を考えられておもしろい（渡辺仁）」と楽しめたようだ。

### 武器の使用は？



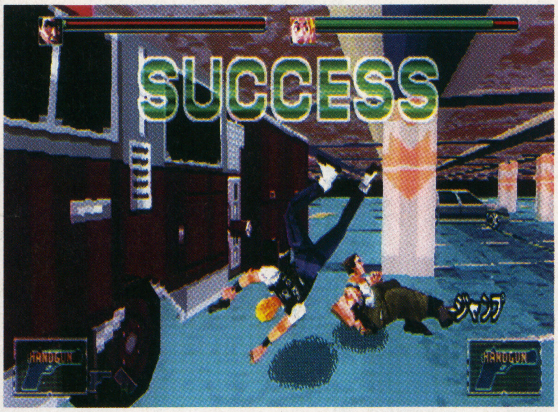

銃やロケットランチャーなどの火器の他にも、イスやモップなども武器として使用できる。ほとんどのモニターが武器による攻撃の変化を楽しんだようだ。

## おまけゲームと連携！ 難易度とライフ量が難

コンティニュー回数についてだが、「クレジット数の少ない刑事（デカ）は絶対に勝たなくてはならない（竹中雅康）」という悲観的な声があったが、実はオマケの『DEEP SCAN』をプレイするとクレジットがたまるシステムがあり、これについて「一石二鳥である（桂野正明）」と評価したモニターも多かった。

残念な点としては、「キャラクタの動きがもう少しスムーズだといい（野口秀峰）」や「ゲームの難易度が変えられると良いかもしれない（勝田育）」などとともに、「最初のライフをもっと多くするか、回復アイテムの上がりを大きくするべきだと思う（広原朋樹）」などの意見が挙げられる。

# 多くの攻撃やいろいろな武器を使える点が好評の中心！




⬆挿入されるイベントシーンのアイデアを評価する声は多い

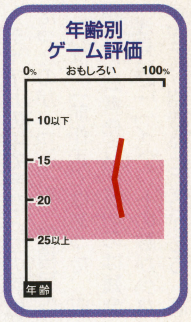
SS アクション

# トゥームレイダース

ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）
1月24日発売／5800円

2丁拳銃を武器に古代遺跡の秘宝を探す3D視点のアクション。アイテムなどがある場所では効果的なBGMが。

平均 3.2 ポイント




## 多彩なキャラクタの動作 リアルな効果音も良い

好評コメントで多かったのがキャラクタが見せるいろいろな動作。「自分が古代遺跡の探検で、岩をよじ登ったり、水中を泳いだり、回転して銃を撃つなどのアクションができるのがよかった（寺西良）」などに代表される。

また、「動くたびに足音などが聞こえるところ、水の中に入る音や銃の音がリアルで良かった（金子博明）」「BGMは普段流れないが、流れるところでは必ず何か（敵やアイテム）があるので、目安になりアイテムなどを見つけやすい（石崎龍太郎）」なども。

「ダンジョン内は薄暗くて、コケが生えていたりして、とても緊張感が持てた（伊東卓也）」など世界観の再現度は高かった。

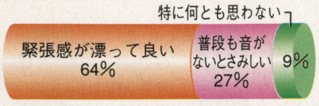
## 操作性はイマイチ？ 銃の弾数は意見が二分

批判点として集中したのが操作性。「向きを変えるのに思うように変えられないコントローラの操作はすごくやりづらかった（対馬博美）」「ジャンプのタイミングとか、敵との戦闘などがもっと扱いやすくなれば文句ない（笠原清孝）」などが目立った。

最初から持っている銃については、「一番よかったのは、撃っても撃っても弾がなくならないこと。とにかく撃ちまくった（大塚翔平）」「弾が何発も撃てるというのは、緊張感を失いそう（米谷俊太郎）」と賛否両論だった。

⬆緊張感のあるダンジョンと、いろいろな動作をするキャラクタの評価が高い

### 少ないBGMは？




常にBGMが流れているゲームが多い中、「必要な場面以外は流れないが、これでさらに緊張感が増した（大濃一之）」とメリハリのある点が評価されている。

©SEGA ENTERPRISES・CORE DESIGN／Victor Interactive Software

## SS デイトナUSA CIRCUIT EDITION

スポーツ

セガ
1月24日発売／5800円

『デイトナUSA』が進化を遂げて再登場。車が8種類、コースが5種類に増え、対戦モードも加わった。

### グラフィックとサウンドが向上した

「前作よりグラフィックや音楽が向上していて一体感が増した。驚かされるのは、視点切り替えによって音楽の高低が変わるところ。これによって違った臨場感を味わうことができる。音楽のテンポも良いので気分も盛り上がって、プレイに調子が出てくる（寺西良）」といった意見をはじめ、3・7と高く評価されたグラフィック、グラフにはないが、サウンドの良さに好評が集まった。

### 新たに加わったモードに好評の声

「前作になかった『タイムアタック』が新しく設けられたことと、『XBAND』に対応したことがとてもうれしい（大塚拓海）」「通信対戦が出来るようになって良かった。何回やっても飽きない楽しさがある（河合悠介）」など、新しく加わったモードについては、そのほとんどが好意見だった。

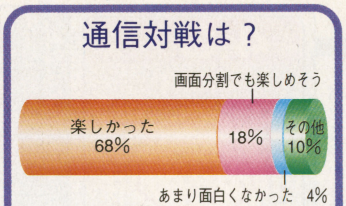
そのほか、「前作よりコースが増えたので飽きにくい（須沢伸二）」「コースが多くなった分、楽しくプレイできた（垣沢俊）」など遊べるコースが増えたことへの評価も目についた。

### 車の操作性が難点との不評が集中

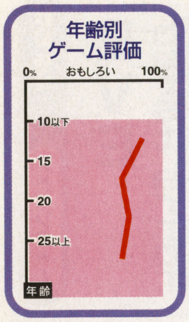
不評が集まったのは、車の操作性について。「前作からあるコースは走りやすくなったが、相変わらず操作性が若干悪く、慣れを要する（五十嵐英信）」「ハンドリングが全体的に固い。もう少し柔らかくして欲しい（三ッ石裕史）」との意見が大半を占めた。

また、「前作と同じコースで使えたテクニックがほとんど使えずタイムが伸び悩んだ（笘崎聡）」との意見も見られた。

↑「CPUの車を抜いていく時の爽快感がたまらなく良かった」との声も




新要素の通信対戦について、7割近くのユーザーから「楽しかった」との評価を得た。ただ、「4人通信対戦ができるともっと良かった」とのコメントも。




## PS 峠MAX 最速ドリフトマスター

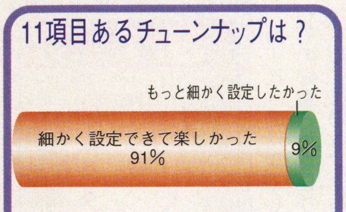
スポーツ

アトラス
1月24日発売／5800円

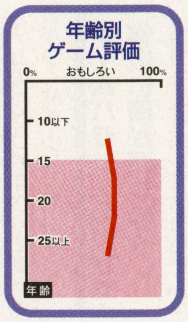
実在する峠をモデリングしたコースを走るレースゲーム。登場する21台は、色などを自由に設定できる。

コメントで多かったのは、コースや車などのリアルさについて。「アップダウンやカーブなどがうまく表現されていて、峠を走っている感じが良く出ている（蓮尾公裕）」「実車をモチーフにした車の種類が豊富で驚いた。また、ブレーキランプやドライバー動作なども結構芸が細かい（石原昌幸）」と好評。

一方、不評はコースの難易度。「分岐点が多くコースがわかりづらい。初心者用に簡単なコースも欲しい（小林輝久）」との声も。




ほとんどが「細かく設定できて楽しかった」に評価が集まり、「自分に合ったセッティングが自由に決められるのが良い」とのコメントも多数寄せられた。

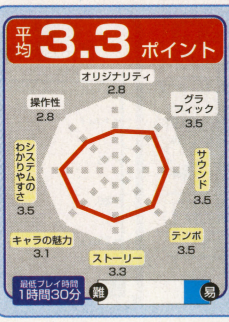


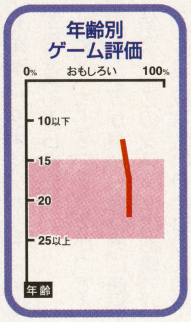

## FX バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム

RPG

パック・イン・ビデオ／NECホームエレクトロニクス
1月24日発売／7800円

3Dフィールドの画面を切り替えずに戦闘が展開。ゲームを進めていくとイラストカットや音声が挿入される。




### 敵の出現率設定とストーリーに高評価

右上のグラフでは、グラフィック、サウンド、テンポ、システムのわかりやすさがほかより高いポイントを得たが、ストーリーについても「世界観がしっかりと作られているので、世界に浸りながらプレイできる。また、ストーリー展開が優秀なのに加え、演出も良いので自然と物語の中に引き込まれていく（金子登茂洋）」など、好評を呼んだ。

そのほか、好評を集めたのが敵の出現率を設定できるところ。「イベントをクリアした後にダンジョンから街へと帰る時に便利。レベルアップしたい時にも簡単に敵の数を増やせるので良い（上田ひとみ）」といった好意的な意見が数多く寄せられた。

また、賛否両論だったのが、移動画面に表示されるマップ。「マップのおかげで道に迷わなくてすむ（金子登茂洋）」との意見もあったが「3D独特の雰囲気が伝わってこない（石川龍二）」との意見も多かった。

↑何パターンも用意された魔法の演出は、多くのユーザーから好評を得た

**戦闘シーンとストーリーに満足の声**



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは52ページを見てネ。

©SEGA ENTERPRISES・PACK-IN-VIDEO／NEC Home Electronics

SS アドベンチャー

# EVE burst error

イマジニア
1月24日発売／7800円

パソコンから移植されたアドベンチャー。男女2人の主人公で別々に事件を追っていく独自のシステムを採用。

「グラフィック」の項目で4.9という高い点数を獲得しているように、「グラフィックの奇麗さに驚いた。今までのサターンのソフトの中でも一番なめらかで見やすかった（長谷川諭）」と、好評のほとんどが、この点を絶賛。

ただし、ビジュアルに関して、一方では「アニメーションシーンが予想より少なかった（高津力也）」という意見も見られた。

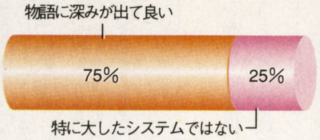
グラフィックに目を奪われがちだが、シナリオ自体も好評の要因となった

## 奇麗なだけでなく個性もあるキャラが好評

グラフィックのみならず、登場するキャラクタの個性も「キャラクタのデザインが良かった。それぞれの個性も良く出ている（高津力也）」と評価されている。

その一方、気になるのが推理ものとしての物語の仕上がりだが、「シナリオが奥深くてやりがいがある（佐藤英一）」というように物語のデキには安心して良いようだ。また、「事件が起きたあと、2人の視点から事件を見つめることができるので、内容をつかみやすく楽しい（長谷川諭）」とシステムに関する好評価も見られた。

### マルチサイトシステムは？



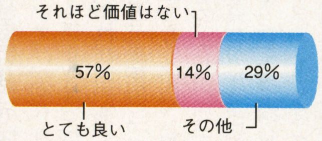

2人の主人公で別の立場から事件を解いていかなければならないわけだが、「面倒くさい」と答えた人は皆無。それだけシナリオが良くできているのだろう。

## ときどきはさまれるギャグで明るい雰囲気に

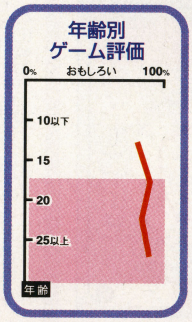
作品全体の雰囲気としては「セリフにときどき入るギャグに吹き出してしまった。探偵ものなので暗い雰囲気かとも思ったが明るくて良かった（冨田将彦）」というように明るいコミカルな面ももっているようだ。

しかし、ときどき入るギャグに関しては「主人公が下ネタに走り過ぎるのがいただけない（千葉正義）」といった意見も。また「声優による声が入っているのはいいが、主人公（男）のセリフが長くてダルイ（広田充宏）」と登場人物の饒舌さに否定的な声も見られた。コマンドを総当たりしていくアドベンチャーだけに、この辺でユーザーの好みも分かれそうだ。

### オマケCDの内容は？




オマケのディスクにはメイキングなどが収録されているほか、クリアしないと見られない映像があるのだが「その他」の意見にはそれを不満とするものも。




# 美しいグラフィックと練り込まれたシナリオが好評

GB パズル

# カービィのきらきらきっず

任天堂
1月25日発売／3000円

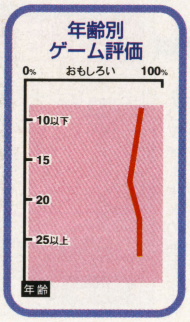
『星のカービィ2』に登場した仲間キャラで星を挟んでいく落ちものパズル。連鎖をするとごほうびの星が降る。

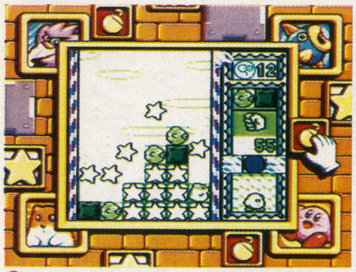
カービィの可愛らしい風貌に対しての好意的な意見が目立ったほか、ルールのシンプルさから「システムのわかりやすさ」に高い点数がつく結果となっている。

## ゲームバランスの良さで幅広い層が楽しめる

落ちものパズルではあるが「ルールに個性があるので楽しめた（大坪孝）」とオリジナリティを認める意見も見られた。

また、「下からせりあがってくるアイデアが良い。全体的に簡単なので、このシステムのお陰でバランスが取れていると思う（前原聖哲）」など、初心者や子供のみならず、幅広い層が楽しめることを指摘する意見も多く見られた。



スーパーゲームボーイを使えば綺麗で見やすいが、対戦できないのが難点

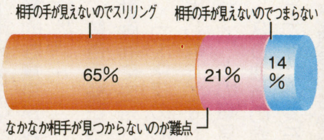
## 画面は見やすいが対戦についての意見集中

「スーパーゲームボーイでプレイすると、枠のデザインがとっても可愛いうえに見やすくなる（五十嵐英信）」というようにスーパーゲームボーイを使用したときの遊びやすさを指摘する声が多かったが、その一方で「1人プレイ専用になってしまうのでものたりなかった（関原慧太）」「スーパーゲームボーイで対戦したかった（尾上洋一）」という意見も。対戦は通信のみということがここで影響してくるようだ。

そのほかに要望として目立ったのは「もっといろいろなキャラクタも見たい（寺田篤史）」「ラウンドモードをクリアしたあとの演出を派手にして欲しい（大坪孝）」があった。

しかし、「思った通りの可愛いソフトで子供も十分楽しめたようです（六川香代）」「8歳の娘と対戦したが、2人とも楽しむことができた（関川乃里子）」などの声からも、家族でも楽しめるということに間違いはなさそうだ。

### 通信対戦は？




通信による対戦のみ、ということで意見は分かれたが「1画面で、隣に相手を表示すると迫力に欠けるので通信で良い（関原晴男）」とおおむね好評だった。

# ユーザーを選ばぬ手軽さがウケた!!

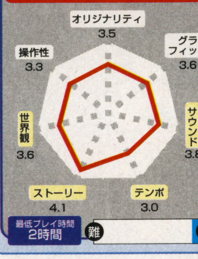
©C 's ware・Nintendo／HAL LABORATORY

# 恐怖新聞

PS アドベンチャー

ユタカ
1月24日発売／5800円

平均 3.6 ポイント



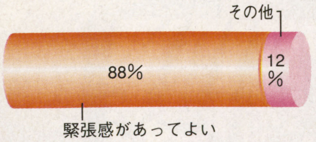

原作はつのだじろうのホラー漫画。選択肢によって話が変わるマルチオムニバスシステムを採用している。

このゲームで重要な位置を占めると思われる恐怖感の演出については、ほとんどのユーザーが高い評価をしていた。「古さを感じさせる静止画がとても恐怖感をそそる（松澤竜一郎）」「一番怖かったのは新聞に書いてあるとおりの事件が起こって、死人が出てしまうところ（滝田裕一）」。

## 恐怖を感じさせる演出は大成功!!

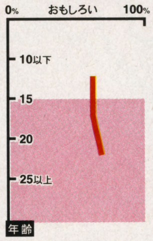
同様にサウンドによる恐怖感の演出も「声やBGMが良く表現されていて、全身に鳥肌が立つほど恐怖感を感じた（西村隼人）」「BGMが結構恐怖感を煽り、とても良い感じが出ていると思う（伊藤裕）」「ゲーム中に声が結構入っているうえに、恐怖感もよく表現されている（佐藤英一）」と好評だった。

### 余命システムは？

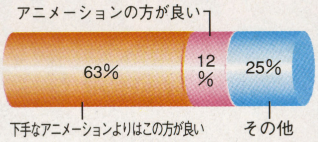



ゲーム中に主人公の余命を表す時計のグラフィックが出るのだが、余命が尽きると何が起こるのかわからないということがプレイに緊張感を持たせたようだ。

### 年齢別ゲーム評価




### 静止画の映像は？




通常はアニメーションの方が人気があるが、このゲームに関しては敢えて静止画にしたことで、ユーザーの恐怖感を煽り成功したようだ。

## 飽きの来ない話とほどよい怖さ

ストーリーについての評価はその高得点からもわかるように好評だった。「ストーリーがおもしろくて飽きなかった。選択肢によって話が変わっていくマルチオムニバスシステムも良い（森部慎一郎）」「ほどよい怖さを楽しむにはちょうどいいストーリーで、おもしろさは抜群です（西村隼人）」。

しかし反対意見を述べるユーザーも数人存在した。「選択する場面が少ないのも不満だし、ストーリーの内容もありきたりなのであまり怖くなかった（田原知則）」。

## 要望は時間の概念やオリジナルの要素

ユーザーが不満としてあげた点はそれほど多くなかった。「ゲーム中に時間の概念をもっと取り入れて欲しい（武藤良太）」「ストーリーは原作のままでも良いけど、キャラクタはオリジナルの方がウケるかもしれない。セーブも複数できた方が良い（佐藤英一）」。

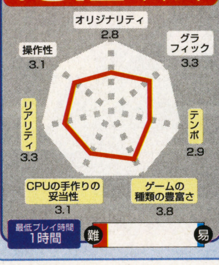
実写取り込みの画像も好評を得た

# SUPER CASINO SPECIAL

SS テーブル

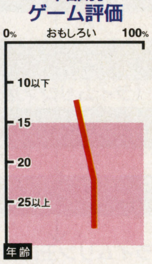
ココナッツジャパンエンターテイメント
1月24日発売／5800円

平均 3.2 ポイント




ルーレットなどのほかにも全部で7種類のゲームが収録されている。ゲーム中は全て英語で表現されている。

### 年齢別ゲーム評価




「プレイヤーの名前や顔を自分で決められるのが良い。ゲームの種類も多くて楽しかった（阿部祐子）」「今までのカジノゲームの中では一番グラフィックがきれいで、内容も濃い（入江伸吾）」という好意見の中でも、特にゲームの種類の豊富さが人気だった。

## わかりづらい英語の表示がマイナス点

不評の集中した点は英語による表示。「バニーガールが英語でしゃべっているが、時々わからなくなるので日本語の方が良い（柴崎友里）」「英語なのでカジノの雰囲気は出ているが、意味がわからない（蓮尾公裕）」。

ほかには「ロード時間が少し長いかも…（田村朱美子）」「CPUの強さを変更できれば良かったと思う（松本主也）」などの点も気になったようだ。

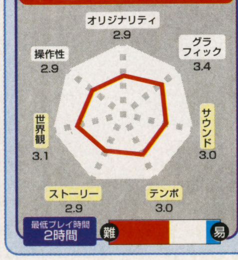
日本語表示に切り替えられるオプションがあれば、得点も伸びただろう

# ゲゲゲの鬼太郎

PS アドベンチャー

バンダイ
1月24日発売／6800円

平均 3.0 ポイント

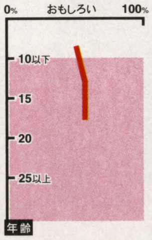



鬼太郎とともに3Dマップ上を移動して、「話す」「アイテム」などのコマンドを駆使して事件の解決を目指す。

「怖いけどスリルがあって楽しかった（長谷川真紀）」という意見に代表されるように、怖さについては高評価を得た。グラフィックも「漫画の鬼太郎の雰囲気がよく出ている。グラフィックもきれい（石原伸晃）」と好評。

またプレイヤーが鬼太郎と協力して事件を解決していくシステムについては、過半数を超えるユーザーがおもしろいと回答した。

### 年齢別ゲーム評価




## やや難しい点にとっつきにくさも…

気になる点としては「固有名詞などが何の説明もないままゲームが進むので、知らない人には理解しづらい（園井奈々）」「難しくてなかなか先に進めなかった（長谷川晶一）」などがあった。

©秦企画／秋田書店／YUTAKA・COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは52ページを見てネ。

# 第2回 攻略

## カケルの旅も終盤へ 3魔将の1人ハーディスとの決戦!!

# Dragon Knight 4

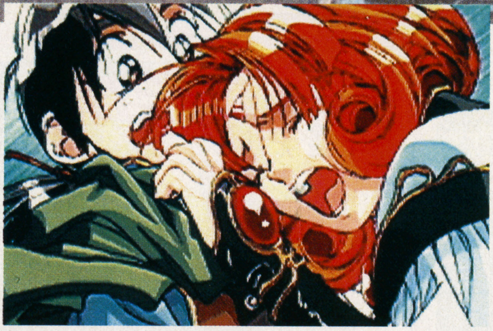
詳細データ＆ポイント攻略でお届けする、大切なキャラを失わないためのマップ別攻略指南第2回。

| | |
|---|---|
| シミュレーション | ドラゴンナイト4 |
| | バンプレスト |
| PS | 2月7日発売予定 6800円 |
| | メモリーカード対応（1〜3ブロック） |

### 戦闘も熾烈に！ ポイント攻略で仲間を失わない

侵された平和を取り戻すため、魔族の四天王ルシフォンに戦いを挑むヤマト・カケルの冒険。前号では、カケルの旅立ちからドラゴニア大陸へ渡り、ドワラルの村を解放するまでのマップ別攻略をお届けした。

今号はナターシャを連れ去ったハーディスとの決戦と、ライムリン大陸へ渡っての戦闘の2戦場の攻略を指南する。



⇧カケルの胸に飛び込み、涙を流すナターシャ。2人は幼なじみでお互いの存在が気になっているのだが…

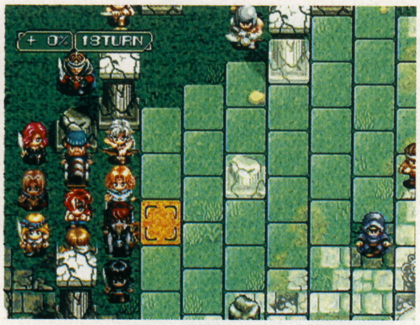
### 今号の進行チャート

今号で攻略するのは、ドラゴニア大陸の東の地からルシフォンの居城のあるライムリン大陸へ渡るところまで。カケルの旅もいよいよ終盤に突入する。

前号からの続き
↓
ドワラルの村
↓
戦闘M
↓
ポーの港町
（ライムリン大陸へ）
↓
ディノの港町
↓
戦闘N
↓
ライムリン王国は目前

### 1 前号のおさらい 基本戦法を解説

基本戦法のおさらいをしよう。戦闘はユニットを動かしてのターン制で行われるが、むやみに敵陣に突っ込んではこちらがやられてしまう。常に敵の攻撃可能範囲を頭に入れ、敵の攻撃が届かない位置（ときにはオトリを使っておびき寄せる）に密集して布陣するのが基本。そして敵が近づいてきたら集中攻撃で一気に撃破するというのが賢い戦い方だ。



⇦⇨敵の攻撃範囲外に布陣し、反撃できない敵を攻撃する。リスクの低い戦法を用いることが重要

### CHECK! 悲痛の叫び

前号で攻略した「戦闘H」で、敵のレアを倒していなければ、ドラゴンの砦でレアの妹のヘレネを迎えに行くために、2キャラをタスタの港町に派遣することになる。

しかし、戦闘Mの終了後、そのキャラたちはルシフォンの手によって帰らぬ存在になってしまうのだ。重要なキャラは派遣しないように。

⇧大切な仲間がルシフォンの手に…

### CHECK! ベイリット活用法

「名もない孤島」で仲間になるベイリットは、実は3魔将の1人。カケルたちは気付いていないがプレイヤーならそれは分かるはず。

しかし、彼女は味方ユニットとして戦闘に参加させることができ、しかもほかのキャラと違って部隊が全滅しても死ぬことはない。これほどオトリに適したユニットはないのだ。

⇧ベイリットだけは全滅しても大丈夫

©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

# PS徹底攻略！ ドラゴンナイト4 ハーディスとの決戦

## ❷ マップ&詳細データで攻略ポイントをさぐる

ここでは、訪れる町の紹介とマップ別の攻略を行なう。

攻略部分では、本文中で戦闘の流れと対策を説明し、攻略のポイントで特に重要な部分を解説している。また、参考のために登場する敵のデータも掲載。

## 戦闘M 20ターン

ルシフォン直属の3魔将の1人ハーディスが登場。マップ左側は深い森に覆われ、上部は岩場のため移動力に影響を及ぼす。

敵の動きは、まず④⑤⑥⑦がこちらに向かって進軍してくる。①②③は岩が邪魔になり直接攻撃ができない。中・遠距離攻撃で攻めるか工作隊で岩を破壊して道を作ろう。⑧⑨のドラゴン・G隊は移動力が高いので攻撃範囲に入らないように注意。

その後は上の復活の泉を目指して⑩⑪⑫⑭との戦いになるが、待ち伏せ戦法とトルル&セイルで一気に接近して攻撃するのが有効。そのうち⑮が動き出すが単体なので特に問題はない。⑯はオトリを使っておびき寄せる。敵の残りが3部隊以下になると⑰とハーディスが動き出す。

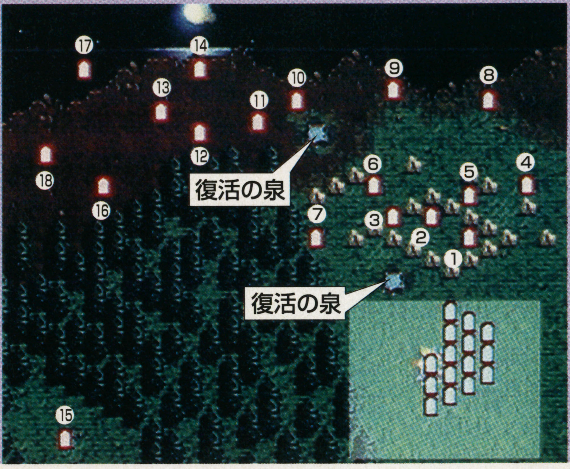
邪魔な岩は工作隊で破壊するのが一番

ハーディスの攻撃力はハンパじゃなく、ほとんどの部隊が一撃で全滅してしまう

### 敵登場ユニット

- ①エリオン／弓矢隊／LV14 AT79・DF108・RA2・MV3
- ②デューラ／弓矢隊／LV14 AT79・DF108・RA2・MV3
- ③ルファナ／弓矢隊／LV14 AT79・DF108・RA2・MV3
- ④アルアリーシェ／忍者隊／LV14 AT98・DF78・RA1・MV5
- ⑤ナパトローネ／忍者隊／LV14 AT98・DF78・RA1・MV5
- ⑥シナド／忍者隊／LV14 AT98・DF78・RA1・MV5
- ⑦エミリア／格闘隊／LV15 AT158・DF88・RA1・MV4
- ⑧ダリウス／ドラゴン・G隊／LV14 AT142・DF157・RA2・MV6
- ⑨リオ／ドラゴン・G隊／LV14 AT142・DF157・RA2・MV6
- ⑩サイゾウ／忍者隊／LV15 AT104・DF83・RA1・MV5
- ⑪バッシュ／忍者隊／LV15 AT104・DF83・RA1・MV5
- ⑫スカーロイ／格闘隊／LV15 AT158・DF88・RA1・MV4
- ⑬ラフキンス／大砲隊／LV16 AT105・DF108・RA4・MV2
- ⑭クアトロ／格闘隊／LV15 AT158・DF88・RA1・MV4
- ⑮ヒッチコック／ドラゴン・A隊／LV15 AT47・DF251・RA2・MV6
- ⑯リッチバック／ドラゴン・A隊／LV17 AT187・DF169・RA2・MV6
- ⑰マサトール／ドラゴン・A隊／LV17 AT187・DF169・RA2・MV6
- ⑱ハーディス／ドラゴン・A隊／LV21 AT257・DF265・RA2・MV6

**・ハーディス・**
ドラゴンを操る3魔将の1人。その攻撃力と機動力は脅威的。




### 攻略のポイント

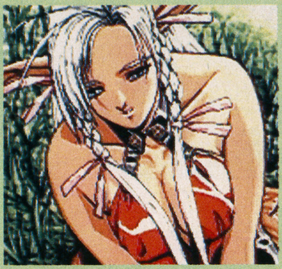
このマップは普通に進めていると、⑬⑰⑱の3部隊が残る。そうなると⑰⑱が進軍を始めるわけだが、この2部隊の攻撃力はハンパじゃない。そこで、敵の残りが3部隊以下になる前に、写真の位置で中・遠距離攻撃できる部隊と移動力の高い部隊を中心に陣形を整えておく。ハーディスらが動き出したら、セイルとトルルでハーディスに先制攻撃を仕掛け、遠距離攻撃部隊で⑰を、移動力の高い忍者隊や弓矢隊で⑬を攻めよう。1ターンでハーディスを倒すのは難しいが、⑰は倒しておくこと。

## つかの間の休息・ドワラルの村

カケルの旅もいよいよ終盤。激戦をくぐりぬけ、この地を訪れるが村人の姿はない。

この村では特に仲間になるキャラはいない。しかし、あちこちにパラメータを上げる「種」があるのでくまなく探してみよう。

またマルレーネとのドキドキのイベントが発生する。



悲しげな表情のマルレーネ。声をかけたカケルはその後…

## 戦闘N 20ターン

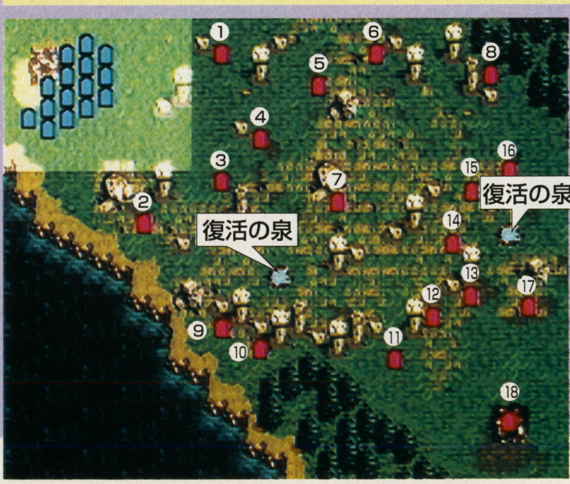
マップのあちこちに石柱があり移動の妨げとなるが、岩と違って破壊はできない。

敵は18部隊が登場し、中・遠距離攻撃タイプがそろっているので気は抜けない。

1ターン目から大砲隊と⑱以外のほとんどの敵ユニットがこちらに向かって進軍を開始する。待ち伏せ+集中攻撃で迎え討とう。左側の復活の泉の下には大砲隊が待ち構えている。注意！

### 敵登場ユニット

- ①トーマス／戦斧隊／LV16 AT123・DF157・RA2・MV2
- ②モノホーン／魔法隊／LV16 AT123・DF87・RA3・MV2
- ③ウォリ／戦斧隊／LV16 AT123・DF157・RA2・MV2
- ④ニコ／格闘隊／LV16 AT167・DF93・RA1・MV4
- ⑤ロービル／戦斧隊／LV16 AT123・DF157・RA2・MV2
- ⑥ヨイチ／弓矢隊／LV17 AT94・DF129・RA2・MV3
- ⑦シャンバラ／魔法隊／LV16 AT123・DF87・RA3・MV2
- ⑧フィーンド／大砲隊／LV19 AT123・DF126・RA4・MV2
- ⑨ラフキンス／大砲隊／LV19 AT123・DF126・RA4・MV2
- ⑩チーフォン／大砲隊／LV19 AT123・DF126・RA4・MV2
- ⑪レイチェル／格闘隊／LV17 AT176・DF98・RA1・MV4
- ⑫シダラ／魔法隊／LV18 AT137・DF97・RA3・MV2
- ⑬クライス／弓矢隊／LV18 AT99・DF136・RA2・MV3
- ⑭ハンク／格闘隊／LV17 AT176・DF98・RA1・MV4
- ⑮ブルーノ／格闘隊／LV17 AT176・DF93・RA1・MV4
- ⑯イプトール／魔法隊／LV18 AT137・DF97・RA3・MV2
- ⑰ジュラス／大砲隊／LV19 AT123・DF126・RA4・MV2
- ⑱ロココ／ドラゴン・A隊／LV21 AT227・DF205・RA2・MV6




### 味方追加ユニット

ロイドン／剣士隊／LV5
AT59・DF53・RA1・MV3

### 攻略のポイント

敵は数部隊ずつ固まりながらこちらに向かってくる。よって順々に待ち戦法で倒していけばよい。ただ、次の部隊がすぐ迫っている場合もあるので、その攻撃範囲には注意すること。

## ポーの港町・ディノの港町

ハーディスを退け、ナターシャを取り戻したカケル。しかし、ルシフォンの魔力の強大さを思い知らされることに…。

ポーの港町で船を入手し、カケル一行はついにルシフォンの待つライムリン大陸へと渡る。

ディノの港町では、これまでセーブをしてくれていたロイドンが戦列に加わる。しかし、レベルが低いので戦力にはならない。

**いざライムリン大陸へ**

町と町の間に挿入されるビジュアルシーン

# 全キャラクタの全必殺技コマンドを掲載!

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

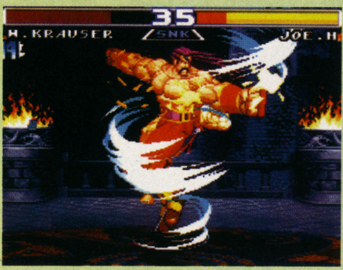
| | |
|---|---|
| 格闘アクション | リアルバウト餓狼伝説スペシャル |
| SNK | |
| アーケード | 稼働中 |
| NEO GEO | 2月28日発売予定 32000円 |
| NEO-GEO CD | 3月28日発売予定 6800円 |

前作からギースが抜けて、『餓狼伝説スペシャル』から4人が参戦。計19人になり、よりヒートアップ!

⇧ローレンスの潜在能力は、マタドールらしく剣を使い、さらに多段ヒット!!

### 『餓狼伝説』第6弾はシリーズ最多19人の狼たちが集結

ラインシステムを2ラインに戻した本作。また新システムとして、ダウン時にコマンド入力することで、別ラインへ移動して起き上がる、ダウン回避等が追加された。



⇧これがクラウザーの潜在能力だ。自らの体を回転させて竜巻を巻きおこす

### もちろん新技が追加されているぞ

新たに参戦した4人はもちろんのこと、『リアルバウト』からのキャラたちにも新技が追加。当然『餓狼伝説スペシャル』からのキャラは強力な潜在能力が新たに増えた。その新技を少し紹介する。

⇨フトモモで相手の顔をはさんだのち、爆炎でダメージという舞の新潜在能力

⇧チンの新必殺技は相手の攻撃を受けて出す当て身技

⇨なんだか分かりづらいが山崎の爆弾パチキが炸裂。本当に爆発してるよ

| 技属性 | 技名 | コマンド | キャラ名 |
|---|---|---|---|
| 投げ技 | 合気投げ | ⇨+C | チン・シンザン |
| 接触技 | 頭突殺 | ⬂+C | |
| 中段攻撃 | 落撃双拳 | ⇨+A | |
| ライン送り攻撃 | 発勁裏拳 | A+B | |
| 必殺技 | 氣雷砲・前方 | ⇩⬂⇨+A | |
| | 氣雷砲・対空 | ⇨⇩⬂+A | |
| | 破岩撃 ★強 | ⇦タメ⇨+BorC | |
| | 超太鼓腹打ち | ⇩タメ⇧+A | |
| | 超反動満腹砲丸 | ⇨⬂⇩⬃⇦+B | |
| 超必殺技 | 爆雷砲 | ⬃タメ⇩⇨+BC | |
| 潜在能力 | 天地崩落無尽砲 | ⇨⬂⇩⬃⇦+C | |
| 投げ技 | 衝波 | ⇨+C | タン・フー・ルー |
| 対空攻撃 | 右降龍 | ⬂+A | |
| 必殺技 | 怒顔砲 | ⇩⬂⇨+A | |
| | 大衝波 | ⬃タメ⇨+C | |
| | 箭疾歩 | ⇩⬃⇦+AorC | |
| | 烈千掌 ★ | ⇨⇩⬂+B | |
| 超必殺技 | 旋風剛拳 | ⇨⬂⇩⇧+BC | |
| 潜在能力 | 撃放 | ⇨⇦⬃⇩⬂⇨+C(タメ押し) | |
| 投げ技 | マタドールスラッシュ | ⇨+C | ローレンス・ブラッド |
| 空中投げ | マタドールバスター | ⬃or⇩or⬂+C | |
| コマンド技 | ヒートサーベル | ⇦+A | |
| コマンド技 | エリアルサーベル | ジャンプ中⬃or⇩or⬂+A | |
| コマンド技 | オーレィ | A+B | |
| ライン送り攻撃 | トルネードキック | ⇨+B | |
| 必殺技 | ブラッディスピン ★強 | ⇦タメ⇨+AorC | |
| | ブラッディアクセル | ⇩⬂⇨+C | |
| | ブラッディシューター | B.アクセルから⇩⬃⇦+AorBorC | |
| | ブラッディカッター | B.アクセルからAorBorC | |
| | ブラッディプレス | B.アクセルから相手の近くで⇦or⇨+C | |
| | ブラッディサーベル | ⇩⬂⇨+A(×3) | |
| 超必殺技 | ブラッディフラッシュ | ⬂⇦⬃⇩⬂⇨⬃+BC | |
| 潜在能力 | ファイナルデスブラッディ | ⇩⬂⇨⬂⇩⬃⇦+C | |
| 投げ技 | ニースマッシャー | ⇨+C | ヴォルフガング・クラウザー |
| コマンド技 | カイザーB.プレス | ジャンプ中⇩+C | |
| 中段攻撃 | デスハンマー | ⇨+BC | |
| 追い打ち攻撃 | ダイビングエルボー | ⇩+C | |
| 必殺技 | ブリッツボール・上段 | ⇩⬃⇦+A | |
| | ブリッツボール・下段 | ⇩⬃⇦+C | |
| | レッグトマホーク ★ | ⇩⬂⇨+B | |
| | フェニックススルー | ⇦⬃⇩⬂⇨+C | |
| | デンジャラススルー | ⇦⬃⇩⬂⇨+A | |
| | リフトアッププロー | ⇨⬂⇩⬃⇦+B | |
| 超必殺技 | カイザーウェイブ | ⇦タメ⇨+BC | |
| 潜在能力 | ギガティックサイクロン | ⇨⬂⇩⬃⇦⇨⬂⇩+C | |

©SNK ※コマンドはすべてキャラクタが右向きのときのものです。表中で★印付きの必殺技は、パワーゲージがHパワーのときにガードキャンセル可能な必殺技(ブレイクショット)を表しています。また★強は強攻撃の場合のみブレイクショット技になるものを示しています。

アーケード 徹底攻略！

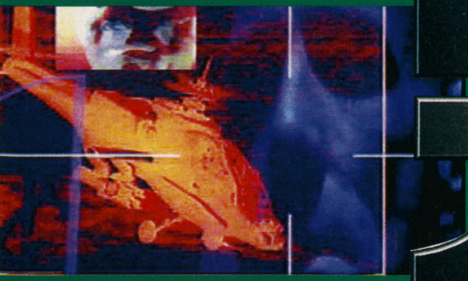
# リアルバウト餓狼伝説スペシャル 全技コマンド紹介

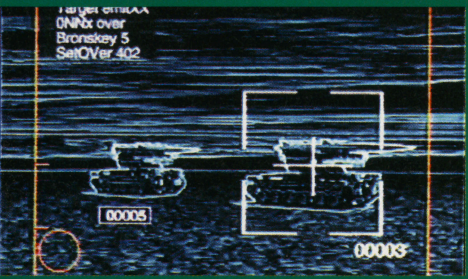
| 技属性 | 技名 | コマンド | キャラ名 |
|---|---|---|---|
| 投げ技 | ロックキック | ⇨+C | ブルー・マリー |
| (投げ技からの)連係技 | バシュートエルボー | (相手に向かって)⇨⇨+C | |
| コマンド技 | ダブルローリング | ⇦+B | |
| 追い打ち攻撃 | スピンヒールアタック | ⇧+C | |
| 必殺技 | スピンフォール | ⇩⬂⇨+A | |
| | ストレートスライサー | ⇦タメ⇨+B | |
| | スタンファング | ストレートスライサーから⇦⇨+B | |
| | スタンガンスマッシャー | ⇩⬃⇦+C | |
| | M.ヘッドバスター | ⇩⬃⇦+B | |
| | バーチカルアロー ★ | ⇨⇩⬂+B | |
| | M.スナッチャー | バーチカルアローから⇨⇩⬂+B | |
| | バックドロップリアル | ⬂⬂+AB | |
| 超必殺技 | M.スプラッシュローズ | ⇨⇦⬃⇩⬂⇨+BC | |
| 潜在能力 | M.タイフーン | 相手の近く⇨⇦⬃⇩⬂⇨+C | |
| 投げ技 | ゴリラッシュ | ⇨+C | フランコ・バッシュ |
| コマンド技 | バロムパンチ | A+B | |
| 起き上がり攻撃 | スマッシュ | C | |
| ライン送り攻撃 | バッシュトルネード | ⇨+B | |
| 必殺技 | ダブルコング ★ | ⇩⬃⇦+A | |
| | ウェービングブロー | ⇦⬃⇩⬂⇨+D | |
| | ザッパー | ⇩⬂⇨+A | |
| | ゴールデンボンバー | ⬃タメ⇨+C | |
| | ガッツダンク | ⇩⬂⇨⬀+B | |
| 超必殺技 | メガトンスクリュー | ⇩⬃⇦⬃⇨+BC | |
| 潜在能力 | ハルマゲドンバスター | ⇨⬂⇩⬃⇦+C | |
| 投げ技 | ブン投げ | ⇨+C | 山崎竜二 |
| コマンド技 | カチ上げ | 空中でB+C | |
| 中段攻撃 | ブッ刺し | ⇨+A | |
| 対空攻撃 | 昇天 | ⬂+A | |
| 追い打ち攻撃 | へこまし | ⇩+C | |
| 起き上がり攻撃 | 目ツブシ | C | |
| 必殺技 | 蛇使い・上段 | ⇩⬃⇦+A(タメ押し) | |
| | 蛇使い・中段 | ⇩⬃⇦+B(タメ押し) | |
| | 蛇使い・下段 | ⇩⬃⇦+C(タメ押し) | |
| | サドマゾ | ⇦⬃⇩⬂⇨+B | |
| | 倍返し | ⇩⬂⇨+C | |
| | 裁きの匕首 ★ | ⇨⬃⇨+A | |
| | 爆弾パチキ | ⇨⇦⇩⇧+C | |
| 超必殺技 | ギロチン | ⇨⬂⇩⬃⇨+BC | |
| 潜在能力 | ドリル | 相手の近くで一回転+C | |
| 投げ技 | 発勁龍 | ⇨+C | 秦崇秀 |
| コマンド技 | 龍回頭 | ⬂+C | |
| 中段攻撃 | 光輪殺 | ⇦+A | |
| 必殺技 | 帝王神足拳 | ⇨⇨+A | |
| | 帝王天眼拳 | ⇩⬂⇨+AorC | |
| | 帝王天耳拳 | ⇨⇩⬂+AorC | |
| | 帝王神眼拳(移動なし) | ⇨⬂⇩⬃⇦+A | |
| | 帝王神眼拳(空中) | ⇨⬂⇩⬃⇦+B | |
| | 帝王神眼拳(背後) ★ | ⇨⬂⇩⬃⇦+C | |
| | 帝王空殺神眼拳 | 空中で⇨⬂⇩+B | |
| 超必殺技 | 帝王(空殺)漏尽拳 | (空中で)⇩⬃⇦⇨+BC | |
| 潜在能力 | 帝王宿命拳 | ⇩⬃⇦⇨+C | |
| 投げ技 | 発勁龍 | ⇨+C | 秦崇雷 |
| コマンド技 | 龍殺脚 | ⇨+B | |
| 必殺技 | 帝王神足拳 | ⇨⇨+A | |
| | 帝王天眼拳 | ⇩⬂⇨+C | |
| | 帝王天耳拳 ★強 | ⇨⇩⬂+AorC | |
| | 帝王漏尽拳 | ⇩⬃⇦⇨+C | |
| | 帝王他心拳 | ⇩⬃⇦+B | |
| | 龍転身 | ⇩⬂⇨+B | |
| 超必殺技 | 帝王宿命拳 | ⇨⇦⬃⇩⬂+BC | |
| 潜在能力 | 帝王龍声拳 | ⇨⇦⬃⇩⬂+C | |
| 投げ技 | ローリングネックスルー | ⇨+C | ダック・キング |
| 空中投げ | N.リバースブリーカー | ⬃or⇩or⬂+C | |
| コマンド技 | ニードルロー | ⬂+B | |
| 中段攻撃 | マッドスピンハンマー | ⇦+A | |
| 追い打ち攻撃 | ショッキングボール | ⇩+C | |
| 必殺技 | ヘッドスピンA | ⇩⬂⇨+AorC | |
| | フライングスピンA | 空中で⇩⬃⇦+A | |
| | クロスヘッドスピン | ⇩⬃⇦+D | |
| | ダンシングダイブ ★ | ⇩⬃⇦+B | |
| | ネオ・ブレイクストーム | ⇨⇩⬂+B | |
| | ダックフェイント・空 | 空中で⇩⇩ | |
| | ダックフェイント・地 | ダッシュ中⬂+C | |
| 超必殺技 | ブレイクスパイラル | ⇦⬃⇩⬂⇨⬀⇩+BC | |
| 潜在能力 | ダックダンス | ⇩⇩+ABC | |
| 投げ技 | 体落とし | ⇨+C | キム・カッファン |
| 中段攻撃 | ネリチャギ | ⇨+B | |
| 必殺技 | 飛燕斬 | ⇩タメ⇧+B | |
| | 半月斬 | ⇩⬃⇦+BorC | |
| | 飛翔脚 | 空中で⇩+B | |
| | 戒脚 | 飛翔脚から⬂+B | |
| | 空砂塵 ★ | ⇨⇩⬂+A | |
| | 覇気脚 | ⇩⬃⇦+A | |
| 超必殺技 | 鳳凰天舞脚 | 空中で⇦⬃⇩⬂⇨+BC | |
| 潜在能力 | 鳳凰脚 | ⇩⬃⇦⬃⇨+C | |
| 投げ技 | 一本釣り投げ | ⇨+C | ビリー・カーン |
| 接触技 | 地獄落とし | ⇨+B | |
| 追い打ち攻撃 | 頭割下方撃 | ⇩+C | |
| 必殺技 | 三節棍中段打ち | ⇦タメ⇨+A | |
| | 火炎三節棍中段打ち | 三節棍中段打ちから⇦⇨+C | |
| | 雀落とし | ⇩⬃⇦+A | |
| | 旋風棍 | A連打 | |
| | 強襲飛翔棍 | ⬃⇩⬂⇨+B | |
| | 火龍追撃棍 ★ | ⇩⬃⇦+B | |
| 超必殺技 | 超火炎旋風棍 | ⇩⬂⇨⬂⇩⬃⇦+BC | |
| 潜在能力 | 大旋風 | ⇩⬂⇨⬂⇩⬃⇦+C | |

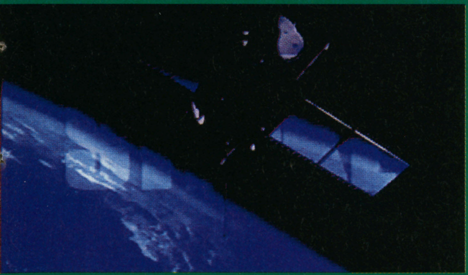
| 技属性 | 技名 | コマンド | キャラ名 |
|---|---|---|---|
| 投げ技 | バスタースルー | ⇨+C | テリー・ボガード |
| 中段攻撃 | チャージキック | ダッシュ中⇨+C | |
| 対空攻撃 | ワイルドアッパー | ⬂+A | |
| ライン送り攻撃 | バックスピンキック | ⇨+B | |
| 必殺技 | バーンナックル | ⇩⬃⇦+AorC | |
| | パワーダンク ★ | ⇨⇩⬂+B | |
| | クラックシュート | ⇩⬃⇦+B | |
| | ライジングタックル | ⇩タメ⇧+A | |
| | パワーウェイブ | ⇩⬂⇨+A | |
| | ラウンドウェイブ | ⇩⬂⇨+C | |
| | パッシングスウェー | ⇩⬂⇨+D | |
| | パワーチャージ | ⇦⇨⇨+A | |
| 超必殺技 | パワーゲイザー | ⇩⬃⇦⬃⇨+BC | |
| 潜在能力 | トリプルゲイザー | ⇩⬃⇦⬃⇨+C | |
| 投げ技 | 内股 | ⇨+C | アンディ・ボガード |
| コマンド技 | 浴びせ蹴り | ⇨+B | |
| 対空攻撃 | 上げ面 | ⬂+A | |
| 必殺技 | 斬影拳 | ⬃⇨+AorC | |
| | 昇龍弾 | ⇨⇩⬂+C | |
| | 空破弾 ★ | ⬃⇩⬂⇨+B | |
| | 飛翔拳 | ⇩⬃⇦+A | |
| | 爆震 | ⇨⬂⇩⬃⇦+C | |
| 超必殺技 | 超裂破弾 | ⇩タメ⬂⇨+BC | |
| 潜在能力 | 斬影裂破 | ⬃⇩⬂⇨+C | |
| 投げ技 | ジョースペシャル | ⇨+C | ジョー・ヒガシ |
| 接触技 | 膝地獄 | ⬂+C | |
| コマンド技 | スライディング | ⬂+B | |
| コマンド技 | バーチカルアッパー | ⇦+A | |
| 対空攻撃 | しゃがみ肘打ち | ⬂+A | |
| 追い打ち攻撃 | 炎の指先 | ⇩+C | |
| ライン送り攻撃 | ジョーソバット | ⇦+B | |
| 必殺技 | スラッシュキック | ⬃⇨+BorC | |
| | 黄金のカカト | ⇩⬃⇦+B | |
| | タイガーキック ★ | ⇨⇩⬂+B | |
| | 爆裂拳 | A連打 | |
| | プレッシャーニー | ⇨⇩⬂+C | |
| | ハリケーンアッパー | ⇨⬂⇩⬃⇦+A | |
| | 爆裂ハリケーン | ⇨⬂⇩⬃⇦+C | |
| 超必殺技 | スクリューアッパー | ⇨⇦⬃⇩⬂+BC | |
| 潜在能力 | スライドスクリュー | ⇨⇦⬃⇩⬂+C | |
| 投げ技 | 風車崩し | ⇨+C | 不知火舞 |
| 空中投げ | 夢桜・改 | ⬃or⇩or⬂+C | |
| コマンド技 | 三角飛び | 画面端で⬀ | |
| 起き上がり攻撃 | 跳ね蹴り | C | |
| ライン送り攻撃 | 龍の舞 | ⇦+A | |
| 必殺技 | 花蝶扇 | ⇩⬂⇨+A | |
| | 乱れ花蝶扇 | ⇩⬃⇦+C | |
| | 龍炎舞 ★ | ⇩⬃⇦+A | |
| | 陽炎の舞 | ⇩タメ⇧+C | |
| | 必殺忍蜂 | ⇦⬃⇩⬂⇨+C | |
| | ムササビの舞 | 空中で⇩+AB | |
| 超必殺技 | 超必殺忍蜂 | ⇨⬃⇨+BC | |
| 潜在能力 | 月下乱れ牡丹 | ⇨⬃⇨+C | |
| 投げ技 | 無門地獄投げ | ⇨+C | 望月双角 |
| 投げ技 | 無道縛り投げ | ⇦+C | |
| (投げ技からの)連係技 | 地獄門 | 無道縛り投げから⇦⬃⇩+C | |
| 空中投げ | 昇天殺 | ⬃or⇩or⬂+C | |
| 対空攻撃 | 錫杖上段打ち | ⬂+A | |
| 追い打ち攻撃 | 雷撃棍 | ⇩+C | |
| 必殺技 | まきびし | ⇩⬂⇨+A | |
| | 野猿狩り ★ | ⇩⬃⇦+A | |
| | 憑依弾 | ⇨⇦⇨+C | |
| | 雷神愚 | ⇨⇩⬂+B | |
| | 鬼門陣 | 相手の近くで一回転+C | |
| | 邪棍舞 | A連打 | |
| | 喝 | ⇨⬂⇩⬃⇦+B | |
| | 渦炎陣 | ⇩⬃⇦+D | |
| 超必殺技 | いかずち | ⇨⬂⇩⬂⇨+BC | |
| 潜在能力 | 無惨弾 | ⇨⬂⇩⬂⇨+C | |
| 投げ技 | ファルコン | ⇨+C | ボブ・ウィルソン |
| (投げ技からの)連係技 | ホーネットアタック | ⬂⬂+C | |
| 空中投げ | イーグルキャッチ | ⬃or⇩or⬂+C | |
| コマンド技 | H.ヘッジホッグ | ダッシュ中⇨+A | |
| コマンド技 | イーグルステップ | 空中で⇩+B | |
| 対空攻撃 | エレファントタスク | ⬂+A | |
| 追い打ち攻撃 | リンクスファング | ⇧+C | |
| 起き上がり攻撃 | フライングフィッシュ | C | |
| 必殺技 | ローリングタートル | ⇩⬃⇦+B | |
| | サイドワインダー | ⇩⬃⇦+C | |
| | フロッグハンティング | ホーネットアタックから⇦⇨⇨+BC | |
| | バイソンホーン | ⇩タメ⇧+C | |
| | ワイルドウルフ | ⇦タメ⇨+B | |
| | モンキーダンス ★ | ⇨⇩⬂+B | |
| 超必殺技 | デンジャラスウルフ | ⇨⇦⬃⇩⬂⇨+BC | |
| 潜在能力 | マッドスピンウルフ | ⇩⬃⇦⇩⬃⇦+C | |
| 投げ技 | バックフリップ | ⇨+C | ホンフゥ |
| 接触技 | 経絡乱打 | ⬂+C | |
| コマンド技 | 踏み込み側蹴り | ⇨+B | |
| 対空攻撃 | ハエタタキ | ⬂+A | |
| 追い打ち攻撃 | トドメヌンチャク | ⇩+C | |
| 必殺技 | 九龍の読み | ⇦⬃⇩⬂⇨+C | |
| | 制空烈火棍 ★ | ⇨⇩⬂+AorC | |
| | 電光石火の地 | ⬃タメ⇨+B | |
| | 電光石火の天 | ⇩⬃⇦+B | |
| | 炎の種馬 | ⇩⬃⇦+AからA連打 | |
| | 必勝逆襲脚 | ⇩⬃⇦+C | |
| 超必殺技 | 爆発ゴロー | ⇩⬃⇦⬃⇨+BC | |
| 潜在能力 | カデンツァの嵐 | ⇩⬃⇦⬃⇨+C | |

特報
# ミリタリー・戦略シューティング登場

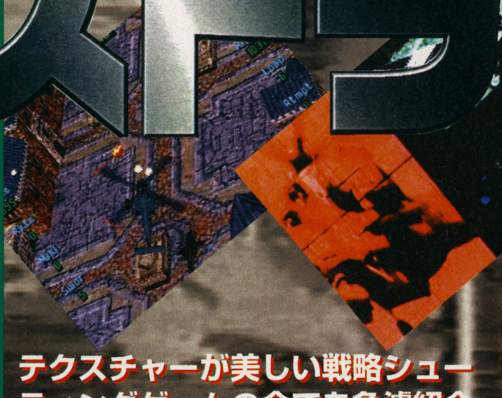
渋くミリタリーなオープニング







# ソビエトストライク



テクスチャーが美しい戦略シューティングゲームの全てを急遽紹介

シューティング ソビエトストライク
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
PS 2月28日発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

## 愛機スーパーアパッチを駆り 東欧、ソビエトを駆け抜けろ

舞台は旧ソビエトと東欧。プレイヤーは自機のスーパーアパッチを駆り、テロリスト・シャドーマンの野望を打ち砕くべく、各ミッションをクリアしてゆくという、見下ろし型戦略シューティング。

各ミッションには本来の大きな目的と、それを果たすまでの間に細かい目的が挿入される。細かい目的の実行順序は、絶対的に決まっているわけではなく、プレイ最中に突然飛び込んできて、リアルタイムに処理しないと終わってしまうケースもあり、なかなかシビアだ。この細かい目的を果たす順序をプレイヤーが選択できるあたりが、戦略シューティングと銘打たれる所以ともいえる。

↑敵の潜む収容所や、施設を破壊することがミッションの場合もある

→このように壮大で美しい背景を舞台に戦い続けるのだ

## 登場人物とストーリー紹介

ソ連の崩壊と共に残された大量の兵器を入手し、新政府の転覆を謀るシャドウマン。全世界のあらゆるテロ行為に対抗すべく組織された「ストライク」は、その動きをいち早く察知し、転覆計画を阻止すべく今、立ち上がる。

↑見えにくいがリーダーのジェネラルの映像

**●ジェネラル**
ストライクチームのリーダーで、最も信頼できる天才的な戦略家。

**●ハック**
昔NASAのコンピュータにハックした男。ネット管理担当。

**●アンドレア**
ニュースキャスター。チームが起こす事件を隠蔽してくれる。

**●シャドーマン**
世界を恐怖に陥れようと企てる人物。狂信的な元KGBの将軍か?

# ソビエトストライク 任務遂行に必要な情報の見方

## 任務遂行のための基礎知識を知ろう

各ミッションには、いくつかの目的があり、それらを遂行するための手順や行動も様々だ。ミッションを成功させるために必要となる、基本的な自機の性能や画面の見かたなどを紹介していこう。

### 自機の性能を知ろう

自機はスーパーアパッチ。半自動化された最新鋭のヘリコプター。兵装はチェインガン、ヘルファイア、ヒドラ、サイドワインダーの4種。弾数の配分はスタート画面でのConfigで行う。これらの武器の弾丸補給は、アイテムを回収することによって行う。

⇧サイドワインダーで施設を破壊

⇧今まさにウィンチでアイテムを回収しようとしている現場

### 地上とのやりとりはこう行う

基本的に地上とのやりとりは、目的物の上でホバリングすると下に降ろされる、ウィンチによって行われる。引き上げる物は様々で乗員や積み荷、捕虜、人質、降伏してきた敵兵、補給物資など、バリエーション豊富。

自機の搭載可能人員は6名で、人間を搭載した場合は、ランディングゾーンに降下することによって人員を降ろすことができる。人員を降ろすと、後述のArmorが回復する。

⇨コレがランディングゾーン。人員はここで降ろす

⇧ちょっと見にくいが、ヘリから延びるウィンチに人がいるのがみえるだろうか

### 情報満載!! 2つのゲーム画面

メイン画面やサブ画面にはミッション遂行に必要な情報が、かなり細かく満載されている。だが、いかんせん略称が多く、少々解りにくくなっている。ここでは、それら情報の見かたと、その意味を説明しよう。特にサブ画面の情報を理解すると楽に戦えるぞ。

⇧□ボタンのinfoを使うことにより映像的な情報を入手できる

### かなり重要サブ画面

**a：MISSION**

ミッションについての情報を表示する事ができる。ただし全体的な情報が表示されるわけではなく、段階別に目標遂行場所を見ることができる。

⇧ミッションに関する動画も流れる

**b：ENEMY**

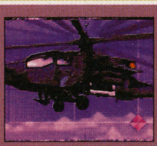
敵の位置についての情報を表示。

方向キーの上下で位置を知りたい敵の名前を選ぶと中央のマップ上にその敵がいる位置が見える。

⇧敵兵器の性能などの情報入手

**c：ASSETS**

補給物資やランディングゾーンなど、自機に関して有利になるようなアイテムのありかや、場所に関する情報を、マップ上に表示してくれる。

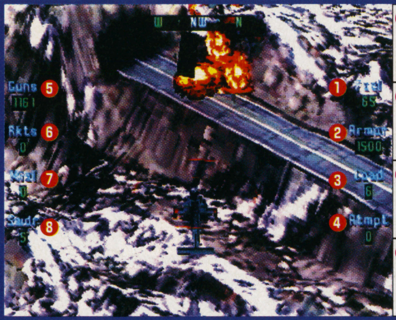

⇧自機の装備などの情報が流れる

**d：INTEL**

現在行われているミッションに関しての全体的な情報を記した文書や、映像を見る事ができる。この項目だけ、マップ上に情報が反映されない。

⇧当該ミッションの情報を入手可能

### メイン画面の見かた




| | |
|---|---|
| ❺Guns チェインガンの残弾数を表示。 | ❶Fuel 燃料の残りの量を表示。0で墜落。 |
| ❻Misl ヘルファイアの残弾数を表示。 | ❷Armor 耐久力を表示。0で自機一機減少。 |
| ❼Rkts ヒドラの残弾数を表示。 | ❸Load 現在搭載している人員の数。 |
| ❽Swdr サイドワインダーの残弾数を表示。 | ❹Atmpt アパッチを修復できる回数=残機。 |

### シナリオ途中を彩る様々なイベント

ミッションは一本道ではなく、指定されたミッション以外に、通信を受信することなどにより、様々なイベントが挿入されることがある。通信は、メイン画面右下にSマークが表示された時にスタートボタンを押すことにより受信できミッション遂行に欠かせない。

⇧画面右下に注目!! このSマークが受信のしるし

⇩通信受信モードは、映像が挟まる場合もあるが、ほとんどが音声のみの受信だ

⇨右下に走っている雪上車には、コパイロットの相棒が乗っている



©Electronic Arts

# 本格的!! 実名のNBA選手を使ってプレイするバスケットボール

基本的には、任意のチームを選択し、実名のNBAプレイヤーを操作して楽しむバスケットボールゲーム。簡単なキー操作で、ドライブインやフェイント、シフト移動などを行うことができる。また、プレイ時に自分が使うチームを複数選択できるようになっており、対戦開始時にどちらのチームを使うか決定できる。全てをCPUに委ねることも可能だぞ。

⬆ボールを持っているか、操作しているプレイヤーの下に選手名が出る

⬅多彩なカメラアングルを持っており、ズーム率を変更することもできる

## 迫力あるシュートシーンはズームに

⬆スーパーシュート時はズームアップする。慣性も加わった動きがリアルだ

## ゲームモードは3種の中から選ぶ

基本的なゲームのモードはエキシビジョンとシーズンとプレイオフの3種類。どれもユーザーのプレイ目的を全て網羅するようなモードで、なかなか考えられている。

これらのモードのどれでも、自分でプレイする試合か、シミュレーション的なCPU対CPU戦を選ぶことができる。これら3種のモードを紹介しよう。

### ●エキシビジョン

任意のチームと相手を選択し、1試合だけプレイできる。

### ●シーズン

任意のチームを選択し、96～97シーズンに行われた公式の試合日程通りにプレイオフ・ファイナルまでを戦い抜くモード。1試合ずつのプレイも可能で、試合結果だけをCPUに出させる事も可能。

⬆CPUとCPUの対戦にすれば放っておいても決着が

### ●プレイオフ

イースタン/ウェスタンの両カンファレンスから8チームずつ選抜し、トーナメント方式で試合を行うモード。比較的早く決着がつく。

⬆ちょっと味気ないけど、これがトーナメントの写真

# 特報!!

## NBAやりたい放題!!

# NBA LIVE 97

**実名のNBA選手達を操作できて、しかもオリジナル選手も作れるバスケゲーム登場**

スポーツ　NBA LIVE97
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
PS　2月28日発売予定
5800円
メモリーカード対応(1～5ブロック)
マルチタップ対応(8人まで)

# NBA LIVE 97
## 自由度の高いモード、各種設定の詳細

## 所属チームからルールまで何でもかんでも決められる自由度の高さ

とにかく、ユーザーが設定できる、チームやゲームに関するコマンドの数が多い。極端な設定をして、プレイヤーの移籍を大幅にやるだけで、まったく違う2本のゲームが作れるのではと思えるほど。それがこのゲームの自由度を高くしている。また、オリジナルキャラを作成、参加させることもできるようになっている。

### ゲームやルールに関する設定

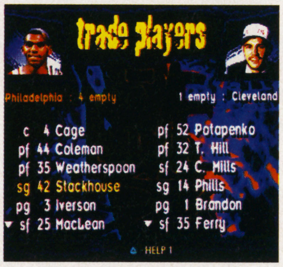
ゲームスタイルという項目があり、アーケード（ファウル・ケガ無し）とシミュレーション（ファウル・ケガ有り）、カスタムの3種類に分かれている。カスタム選択時はルール設定の項目で設定したルールで試合をする。

⇧他に、ゲームレベルという項目でCPUの強さを3段階に設定できる

| ルールで決められる設定の一覧 |
| --- |
| ゲームスタイル |
| ディフェンシブファウル |
| オフェンシブファウル |
| ファウルアウト |
| アウトオブバウンズ |
| バックコート |
| トラベリング |
| ゴールテンディング |
| イリーガルディフェンス |
| 3イン ザ キー |
| 5 sec バイオレーション |
| 10 sec バイオレーション |
| ショットクロック |
| スタミナ |
| インジュリー |

### 所属チームをいろいろと変えてみる

モードにもよるが、基本的に選手達のトレードや解雇、オーダー変更等、配置に関して、およそできないことがないのではないかと思うほどコマンドが充実している。それらを左で解説しよう。




⇧ちなみにこれは選手をトレードするモード。画面上部が選手の顔

## 選手の移動などに関するモード一覧

| トレード | サイン |
| --- | --- |
| 選手の交換をおこなうモード。基本的に一対一でおこなうようになっている。 | 選手をフリーエージェントからスカウトするモード。 |
| **リリース** | **リセット** |
| 選手の解雇をおこなうモード。1チーム8人を下回るような解雇はできない。 | いままでおこなった全ての選手の移動や変更を全て基本設定に戻すモード。 |
| **リオーダー** | **プレイヤーデータ** |
| 選手のオーダーを変更するモード。一人一人変更し、どのようにも変更可能。 | 各選手のデータを詳細に見ることができるモード。 |
| **プレイヤーインジュリー** | **オリジナル** |
| 選手の治療に関するモード。アーケードでは選択できない（怪我はしない）。 | オリジナル選手の作成、変更、削除をおこなうモード。 |

## アツイ、アツすぎるオリジナル選手作成モード

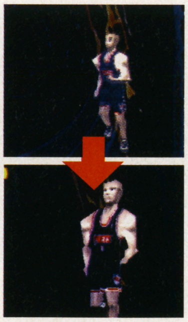
前述の通り、このゲームではプレイヤーオリジナルの選手を40人まで作成することができ、それらを自由にゲームに参加させることができる。選手作成時に設定できるパラメータは、出身大学や、利き腕、肌の色や髪型など、全部で32種類。それらの項目をいくつか紹介しよう。

⇧選手作成に関するコマンドは上記の3つ。削除はデリートで行う

| 設定できる項目一覧 |
| --- |
| ファーストネーム |
| ラストネーム |
| チーム |
| ポジション |
| ジャージー |
| きき腕 |
| 身長 |
| 体重 |
| 出身大学 |
| プロキャリア |
| スキンカラー |
| ヘアスタイル |
| ヘアカラー |
| フェイスカラー |
| シュートレンジ |
| スタミナ |
| フィールドゴール |
| 3ポイント |
| フリースロー |
| ダンク |
| スティール |
| ブロック |
| ディフェンススピード |
| 敏俊さ |
| オフェンスリバウンド |
| ディフェンスリバウンド |
| ジャンプ |
| 力 |
| ボールコントロール |
| オフェンススピード |
| スピード |
| ドリブル |

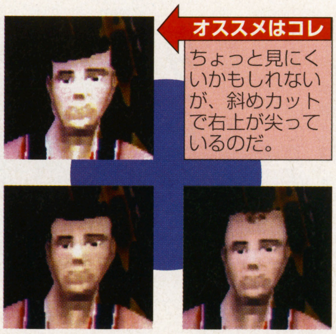
**●身長**

5'3"から7'10"（フィート）まで変更可能。選手作成時にリアルタイムに変化するがすごい。



**●ヘアスタイル**

全部で8種類。だいたいバスケット選手らしく短髪ばかりで長髪の髪型は存在しない。



**オススメはコレ**

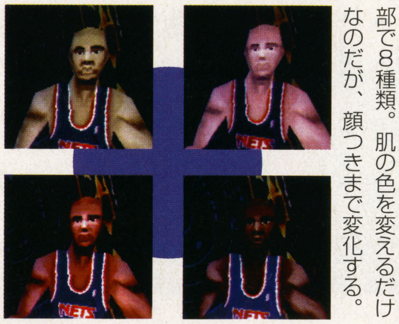
ちょっと見にくいかもしれないが、斜めカットで右上が尖っているのだ。

**●フェイスカラー**

フェイスカラーといってもおおむね髭に関する設定。8種類に変更可能。ものすごく違和感のある髭がないのがさみしい。

**●スキンカラー**

肌の色を決めるモード。色は全部で8種類。肌の色を変えるだけなのだが、顔つきまで変化する。



## 実はデータベースとしてもかなりお役立ち

選手のトレードや選手の移動などをするモードで、チーム単位で各選手のデータを項目別に選択して見たり、詳細に個々人のデータを見ることもできる。データ自体は96〜97の成績を反映し、全NBA選手のデータをカバーしているので、ちょっとしたデータベースのようになっているぞ。

⇧個人データには写真が載っている事もある

⇧選手の能力比較をおこなうモード。トレードなどで多用するかも？

⇧チーム単位でのデータ参照画面。これは「出場ゲーム／先発」でのもの



© Electronic Arts.／NBA Properties

# 華麗な3Dグラフィックでスリル満点！マルチアングルアクションゲーム!!

# MagicalHoppers
## マジカルホッパーズ

**PS、SSで発売が決定している本作品。今回はPS版をひと足先に紹介。**

| アクション | マジカルホッパーズ |
| --- | --- |
| | バンダイ |
| PS | 2月28日発売予定<br>6800円 |

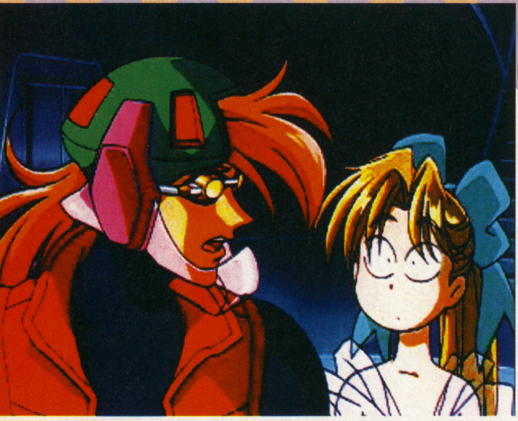
## 夢いっぱいの「アメージングランド」で広げられる迫力の3Dアクション！

舞台は「夢と希望」をつかさどる国アメージングランド。今、この世界が大ピンチ！　それを解決すべく、立ち上がった「マジカルホッパーズ」。ところどころにあるワナや敵に怯まず、各ステージのゴールを目指して進むんだ！

⇧縦横無尽に広がるファンタジー調の世界

### 世界を守る使命を負った2人組！

プレイ中、選ぶことのできるキャラクタはクラムとグッピーの2人。走る速度や、ジャンプの距離は変わらないが、それぞれ得意な技を1つ持っているんだ。


⇧マジカルホッパーズの2人。どちらもハデな衣装だ

### ★クラム

ちょっとかるい人柄のクラム。しかし、まがったコトが許せないという、いつもココロは一直線な男の子。得意のぐるぐるアタックで、なみいる敵をなぎ倒せ！

クラムのぐるぐるアタック

⇧もうその名の通り、グルグルと回転して体当たりをする。この技でバンバン敵キャラを倒せ！

### ★グッピー

笑顔がとてもキュートなグッピー。しかし、怒らせるとかなりコワイらしいので注意。そんなグッピーの得意技は、ひらひらジャンプ。いわゆる2段ジャンプだ。

グッピーのひらひらジャンプ

⇧ジャンプ中にもう一度ジャンプできる。便利！

### 目まぐるしく変わる大迫力の視点！

プレイヤーの操作に応じて、常に一番スリルのある視点へと自動的に切り替えられるマルチアングルシステムが採用されている。これにより、ジャンプ中の浮遊感など、アクションゲームのツボといえる臨場感が極限まで再現されている。

⇧ピョコピョコ（!?）と走るグッピー。ちょっとアップめのアングルから・・・・

⇦⇧グルッと、視点が変わる!!　ジャンプから落下していくサマに感激！

落ちていく心地よさ・・・・

©Crystal Dynamics／BANDAI

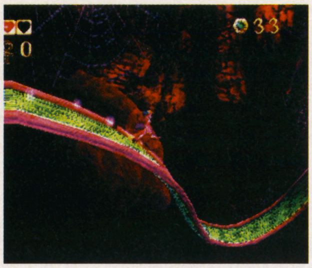
# PS緊急特報！ マジカルホッパーズ
# キャラクタのアクションとステージの仕掛け

## 跳んで、踏んで、魔法だってお手のモノ トコロせましと走り回る2人組

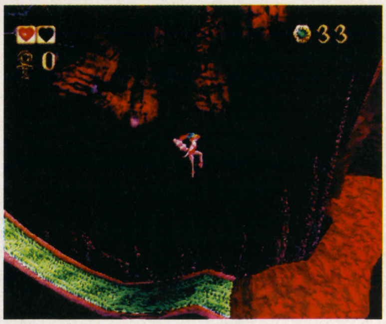
アクションゲームには欠かせないのが、キャラクタの個性あふれるアクション。それが、難しい操作もなしに、たっぷり味わえるのだ。どんな難所だって、ジャンプと魔法を使いこなせば、おちゃのこサイサイ。

### 坂を駆けおり、スーパージャンプ

ステージのところどころにある坂道。ココをおもいきり走っていけば普段のジャンプなんかよりも何倍も跳べるスーパージャンプができるぞ。猛ダッシュからのスーパージャンプに気分爽快！



⇧かなり急斜面の坂道。ちょっとコワイ気もするが思いきって駆け下りろ！



⇨スピードがのったら一気にジャンプ！普段の何倍ものジャンプ力だ！

### 敵キャラを踏んで潰してやっつけろ

ステージ中に、これでもかっ、というぐらいに配置されているたくさんの敵キャラクタ達。とても邪魔な存在だが、たいていの敵キャラは、踏みつけてしまえば倒すことができる。

⇦⇨道中に出現する邪魔な敵キャラ。コイツらは踏んづけて倒しちゃえ

カタイ奴は何度もふむ！

⇧何度も踏まないと倒せない奴もいるのだ

### 不思議な玉を取ると魔法が使えるぞ

魔法が使えるようになる不思議な玉は、全部で赤、青、緑の3色。それぞれの色で違う魔法攻撃ができるので、状況にあわせて使い分けたい。魔法が使えると、なにかと便利なのだが、これらの玉は取りづらい所にあるコトが多い。

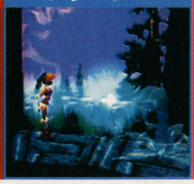
⇧光る玉を取ると魔法で攻撃ができるようになる。これでもう、コワイものはない!?

#### 魔法は全部で3種類！

ファイヤーボール

⇧敵キャラを小さくして無力化させてしまう

フリーザー



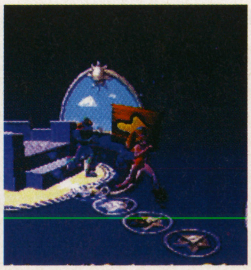
⇧敵キャラも瞬時に凍らせる氷の魔法

シュリンカー

⇧燃える火の玉で攻撃する。アツイぜ！

## 冒険を続ける2人を待ちかまえるキケンなワナや仕掛けがいっぱい！

ステージのいたるところにある仕掛けの数々。そのなかには、プレイヤーの助けになるモノもあるが、その大半はワナなので注意が必要だ。しかも、各ステージの特徴に合わせ、まったく違った仕掛けが用意されているので、油断はキンモツだ！

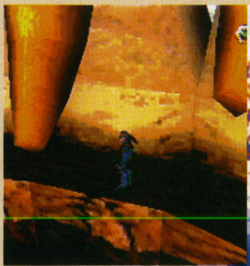


⇧ステージ間は、2人で移動。キャラ替えも可能

### ステージ1 冒険の始まり 骸骨の要塞

一番最初のステージ。高所低所入り乱れた森の中から始まり、険しい谷と、仕掛けだらけの要塞で構成されている。

⇧旅の出発地点。ちょっと、不安げにあたりを見渡すグッピー



⇦⇨要塞の中は仕掛けだらけ。気を抜くな！

### ステージ2 ひたすら登れ！要塞の中の地下階段

ここでは螺旋状になっている通路を、ひたすら走って最上階を目指す。もちろん、それを阻もうとする敵キャラもいて大変！

⇧長い長いらせん階段。ただひたすら登るのだ！

⇦⇨最上階で対面したのは針の山。嫌な予感が…

# 週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

## 今週のラインナップ


ダークロウ～Meaning of Death～
（SFC／アスキー／RPG）
ソリッドランナー
（SFC／アスキー／RPG）
実戦パチンコ必勝法！TWIN
（SS／サミー工業／テーブル）
銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
（SS／ハドソン／アドベンチャー）
Parlor! Mini5
（SFC／日本テレネット／テーブル）
HASHIRIYA　狼たちの伝説
（PS／日本物産／レース）
スタンバイ　Say You!
（SS,PS／ヒューマン／シミュレーション）
スーパーブラックバスX
（PS／スターフィッシュデータ／スポーツ）
マジックボール
（SFC／プランニングオフィスワダ[POW]／アクション）
カメレオン・ツイスト
（N64／日本システムサプライ／アクション）
ファーランドストーリー　～四つの封印～
（PS／テイジイエル[TGL]／シミュレーション）


※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

## キャラ作成システムで好みの主人公を作ろう

**RPG**
### ダークロウ ～Meaning of Death～
アスキー
SFC　3月28日発売予定　8000円

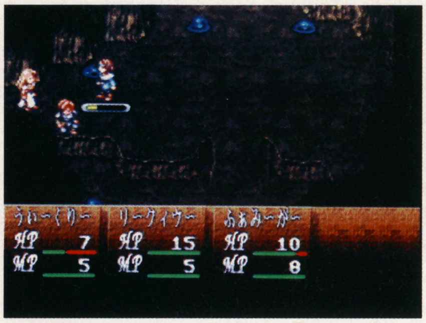
アスキーのファンタジーRPG最新作。本作は一本道のシナリオを進むのではなく、頼まれ事を引き受けたり、街で噂になっている事件を解決したりなど、複数のシナリオを解いていく形で進める。

⬆シャノアタウンの人々から頼まれ事をされたりする。これがプレイヤーの冒険の始まりとなるのだ

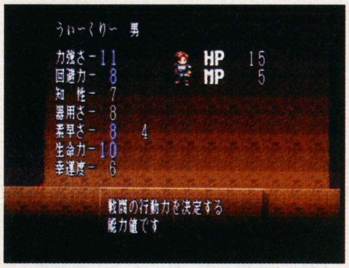
### プレイヤーキャラの基本能力値を設定できる

このゲームの特徴として、「キャラクタの作成」がある。これはまず男女各2名のキャラクタの中からゲームで使用するキャラを1名から4名選択。さらに決定したキャラの基本ステータスにボーナスポイントを加えることができるというもの。

たとえば、攻撃力を重視したければ「力強さ」のポイントを高くする。つまり初期設定値から新たに設定することができるのだ。また通常のRPGでは、魔法は敵と戦って会得したり、レベルが上がれば自然に覚えるが、本作では店で魔法を買って身につけるのだ。



⬆プレイヤーキャラの下にあるゲージで移動範囲が決まる。効率よく動け



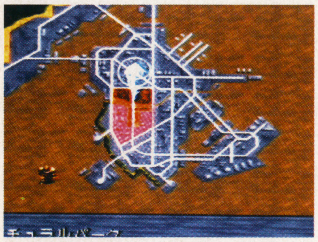
⬆キャラ作成時の基本ステータスにボーナスを加える。君ならどれを強化する？

⬆本作では魔法を買うことができるのだ。宿屋や武器屋などおなじみの店もあるぞ

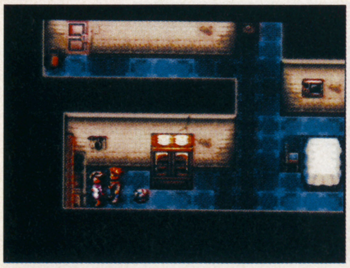
## パワードスーツを着た探偵大活躍！

**RPG**
### ソリッドランナー
アスキー
SFC　3月28日発売予定　8000円

本作もアスキーのRPG最新作。近未来を舞台に、主人公の探偵が様々な依頼を解決しながら、悪事を働く犯罪組織「ハバリア」を倒すことが目的。基本はRPGだが、行方不明の人を探すといった依頼をこなすアドベンチャー色の強い部分や、依頼で得た報酬で主人公の着装するパワードスーツ「ランナー」の武器の改造、整備、強化をするなどシミュレーション的味付けもあるぞ。



⬆市街地への移動マップ画面。全13エリアに分かれている。主人公はこの画面から様々な場所へ移動するのだ



⬆主人公の探索場面。様々な依頼により街の中や建物の中を歩き回ることになる

⬆ランナーを着装して敵との戦闘を行う。武器類を強化して戦いに臨もう

©ASCII

# 「ガオガオキッズ4」初登場

テーブル

## 実戦パチンコ必勝法！TWIN

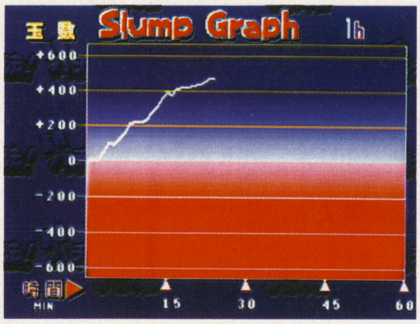
サミー工業

SS 3月28日発売予定 5800円

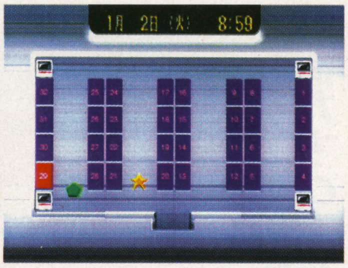
『実戦必勝法』シリーズの最新作。今作では「CRガオガオキッズ4」と「CRくだもの畑」の2機種を収録。とくに「CRガオガオキッズ4」に関しては家庭用ゲーム機初登場となる。モードには、大当たり確率の表示や、釘調整等ができる完全攻略モードと、1年間パチンコをプレイする実戦シミュレーションモードが用意されている。

「CRくだもの畑」。実際のパチンコ店でも人気のあった機種だ

「CRガオガオキッズ4」。ゲームでは初登場となる。恐竜の絵がかわいらしい




出玉の状況もこうしてグラフにして教えてくれる



実戦シミュレーションモードでは、プレイヤーが台を選んで打つのだ

完全攻略モード。リーチパターンや、釘調整など、細かい研究ができる

アドベンチャー

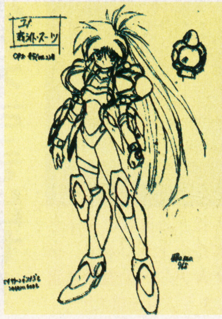
## 銀河お嬢様伝説ユナ3 ~ライトニング・エンジェル~

ハドソン

SS 発売日未定 価格未定

# 戦闘システムが新しくなった

明貴美加氏のかわいいキャラクタが人気のアドベンチャー『銀河お嬢様伝説ユナ』の最新作がサターンで発売されるぞ。今作での最大の特徴は、新しくなった戦闘システム。今までは戦闘はコマンド選択形式で行われていたが、今作ではシミュレーションゲームのように、クォータービューの戦闘画面の中でユニットを動かして戦うのだ。また、ユナのバトルスーツも今作から新しいデザインになった。その設定資料を入手したのであわせて紹介するぞ。



新バトルスーツの設定資料。肩や膝の部分などが強そうになった

戦闘シーンのイメージ画面。2頭身のユナ達をユニットとして操作する

右上はユナの通う白丘台女子高等学校。街のあらゆる場所が戦場になるようだ

テーブル

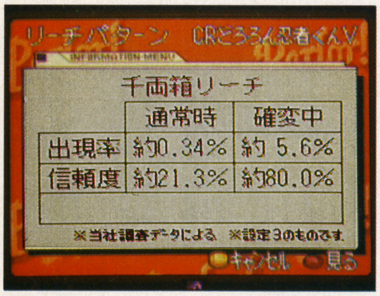
## Parlor! Mini5

日本テレネット

SFC 2月下旬発売予定 4900円

# お得な人気シリーズの第5弾

人気機種を2機種ずつ搭載して低価格で発売し、好評を博している『Parlor! Mini』シリーズの第5弾。今作はパチンコメーカー大一商会の人気機種「CRブレイクチャンスV」と「CRどろろん忍者くんV」の2機種を収録。ホールの中の台をプレイヤーが選んで打つ実践モードと、それぞれの機種の大当たり確率やリーチパターンなどを研究する攻略モードの2つがある。釘調整機能や、リーチしたときに液晶部分がアップになるズームアップ機能なども今作でも健在だ。




リーチパターンなど、様々な研究ができる

収録される「CRブレイクチャンスV」の実機写真。大当たりの確率が他の機種より高いのがこの機種の最大の魅力だ

「CRどろろん忍者くんV」。大きな液晶画面の中を、かわいい忍者くんが動き回る。リーチが8パターン以上もある

© SAMMY・HUDSON SOFT／RED イラスト：明貴美加・DAIICHI／TELENET JAPAN

## スタンバイ Say You!

シミュレーション

ヒューマン

SS 3月発売予定 5800円

PS 3月発売予定 5800円

⬆登場声優の1人、横山智佐。他にも多くの人気声優が登場するぞ。彼らの素顔が見られるだけでも、声優ファンには嬉しい1本だ

### 声優たちの最高の演技を引き出せ!!

音響監督となって声優たちとコミュニケーションを取り、オリジナルアニメのアフレコを成功させるのが目的、というこのゲーム。コミュニケーションの取り方や、現場での指示で声優たちの演技は変わる。最高の演技を引き出してあげるのが君の使命だ。

⬆どの選択肢を選ぶかによって、声優たちの演技が変化する。自分のお気に入り声優がいてもひいきはダメ!!

⬇各種のミニゲームも用意されているのだ。配役割り振り・セリフ当てなど、本作の特徴を活かしたものも多く、長く楽しめそうだ

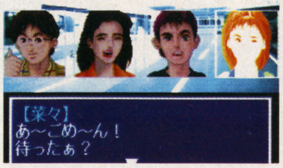
⬆プレイヤーは、千葉繁の弟子という設定。突然のトラブルで、彼からオリジナルアニメの音響監督を任されてしまう。責任重大!!

## HASHIRIYA 狼たちの伝説

レース

日本物産

PS 3月発売予定 6800円




⬆ストーリーモードでは、主人公それぞれに用意された熱いドラマが展開。上は主人公の1人、早見菜々ちゃんのドラマ序盤の一場面

### 10匹の走り屋たちの熱い物語!!

本作は、峠道を舞台とした3Dポリゴンレースゲームだ。メインとなるストーリーモードでは、10人の主人公一人一人に、走り屋魂を熱くさせてくれるストーリーが用意されているのだ。他に、各コースの難所だけを集中練習できるトレーニングモードなども搭載。

⬆フリーランモードでは、走る車の種類・色・AT／MTの他、コースや昼夜も好きに選択することが可能だ

⬆コースの難所だけを集中して練習できる、トレーニングモード。やはり峠と言えばドリフト、ドリフトといえばハチロクか

⬇タイムアタックモードより。なお、登場車種は全て実在の車をモデルにしている。クリソツな外見だけでなく、性能もそのまま

## スーパーブラックバスX

スポーツ

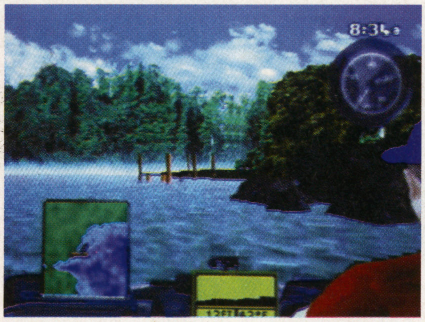
スターフィッシュデータ

PS 5月2日発売予定 5800円

### バスの生態まで学べる釣りソフト

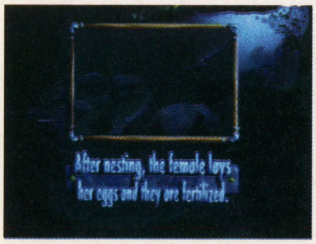
人気のバス釣りゲームに、極めつけの1本が登場。数々の大会で優勝したバス釣り界のスーパースター、ハンク・パーカーが制作協力。彼はトーナメントのライバルとしても登場してくるぞ

ゲームモードは2つ。1つは、各地で行われるトーナメントを順に制していくスポーツプレイ。もう1つは、釣ってきた魚をプライベートレイクにリリースしたり、湖の魚の生態を月ごとにCGムービーで観察するエコロジープレイ。知識もバッチリ身につくぞ。



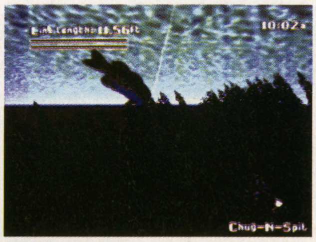
➡魚・湖など、全てのものをポリゴンで美しく表示。臨場感タップリだ

⬇バスを中心とした湖の生態系を美しいCGムービーで観賞できる。その誕生から死までを忠実に再現しているぞ



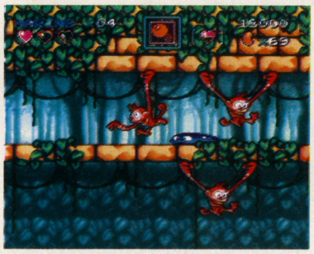
⬆ずらりと並んだルアー。どれを使うか選ぶところから、すでに勝負は始まっている

⬇苦労の末、釣り上げたところ。スポーツモードで釣り上げた魚は、プライベートレイクにリリースできるぞ

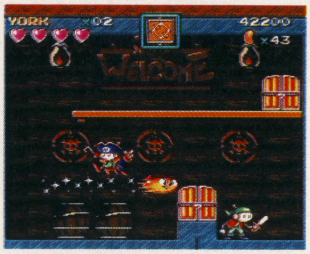


⬆水面下の魚の動きも、手に取るようにわかるぞ。湖面上からと水中の2つの視点を、ボタン1つで切り替え可能

© Nihon Bussan・HUMAN・STAR FISH DATA
※『スタンバイ Say You!』の画面はサターン版のものです。



⬆ここは手長猿を避けて進むステージ



⬆身軽な海賊たちと戦うステージだ

➡マジックランドの全景

## アクション マジックボール

プランニングオフィスワダ（POW）

SFC　3月14日発売予定　6800円

遊園地「マジックランド」に遊びに来た主人公マリンたちが、魔法使いマジェスティによってスライムに変えられてしまった！　プレイヤーは、そんなスライムたちを操作して、人間に戻るべく、仲間を助け出しマジェスティを倒すのだ。

スライムたちは、のびたりつぶれたり壁にひっついたりと独特な動きをするのだが、攻撃ものびたりつぶれたりして敵に触れることで行われる。またキャラによっては、飛び道具やタックルなどのスペシャル技で攻撃することもできるぞ。

➡右の2つはボス戦の画面

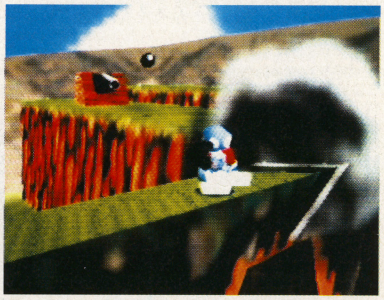
⬆中ボス戦。ガンマンが樽の中から大量に出てきて、攻撃してくるぞ

## アクション カメレオン・ツイスト

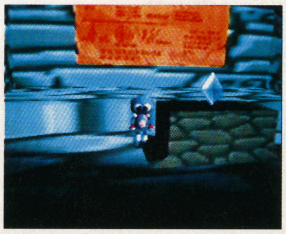
日本システムサプライ

N64　11月発売予定　9800円

以前にもこのコーナーで紹介した『カメレオン・ツイスト』。かわいい主人公「カメレオン」が、移動や攻撃などで持ち前の長い舌を駆使する3Dアクションゲームだ。このたびフィールドの画面が手に入ったので、さっそく紹介するぞ。



⬆フィールドを駆ける「カメレオン」。画面奥に見える砲台が弾を発射しているのが分かる。どうやらカメレオンを狙っているようだ



⬆この青いクリスタルのようなものを集めて進むのだろうか

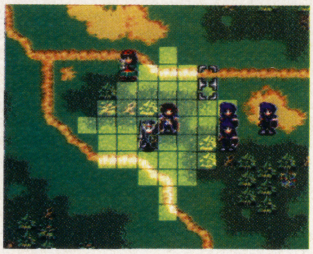
## シミュレーション ファーランドストーリー～四つの封印～

テイジイエル（TGL）

PS　3月発売予定　6800円

『ファーランドストーリー～四つの封印～』は、コミカルなファンタジーワールドを舞台にしたシミュレーションRPG。プレイヤーは、かつてファーランドの地を襲った魔王を封印した4つの鍵をめぐり、魔軍との戦いを勝ち抜くのだ。

戦闘画面は、背景に水彩画を使用し、大きなキャラによって細やかにアニメーションする。またイベントアニメーションも、合計1時間以上にわたるぞ。キャラクタボイスには、川村万梨阿をはじめとする豪華声優陣を採用している。



⬆シミュレーションマップの画面

⬆戦闘シーンは、動画で表現される

しめきり直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA

## 週刊 新着情報局 号外

●任天堂から9800円で発売予定だったN64用ソフトが、すべて価格未定になった。『ブラストドーザー』は9800円から6800円に値下げされたが、他のソフトはどうなるのか?

●全国のドラファンに朗報！　エポック社から発売予定のN64用ソフト『ドラえもん　のび太と3つの精霊石』の価格が、9800円から7980円に値下げされてお求めやすくなったぞ。

●野球ファンにはちょっと残念なお知らせ。コナミからN64で発売予定の『実況パワフルプロ野球4』の発売日が2月28日から3月14日に延期になってしまった。

●サンテックジャパンより、PS用アクションゲーム『1O1O1（仮称）』が発表された。発売日は6月下旬で、価格は未定だ。

●ネクサスインターラクトからPSで海戦シミュレーション『トラ！トラ！トラ！』が発売される。発売日は5月16日で、価格は未定。

●Sada Softから、テレビ東京の深夜番組「ミニスカポリス」をモチーフにしたSSのミニゲーム集『ミニスカポリス（仮称）』が発表された。現在のところ発売日、価格ともに未定だ。

●SNKからSSで3月21日に発売予定の『メタルスラッグ』に拡張RAM同梱版が同時発売されることが決定。価格は7800円だ。

●増田屋コーポレーションのSS用パズル『AQUA DEJ-G（仮称）』のタイトルが『デジグ・アクアワールド』になった。また、発売日も4月中旬から4月25日に決定した。

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）からPS、SS両機種で発売予定のシミュレーションゲーム『新テーマパーク』の発売日が、未定から4月に変更された。

●バンダイからPS、SSで発売予定の『マジカルホッパーズ』。P140でPS版を特集しているが、新たに入手したSS版画面を紹介するぞ。

⬆SSでもポリゴンで描かれた画面は美しい



©Planning Office WADA／GAMEFREAK・JAPAN SYSTEM SUPPLY・TGL・Crystal Dynamics／BANDAI

'97
1/24

# 新作ゲーム発売カレンダー

# Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月中旬 | フィッシング甲子園II | SPT | キングレコード | 6800円 | 0079 |
| | バトルバグス | SLG | バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場） | 5800円 | 0080 |
| 3月21日 | 三國志リターンズ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0081 |
| 3月27日 | コントラ ～レガシー オブ ウォー～ | ACT | コナミ | 5800円 | 0082 |
| | ときめきメモリアル Selection　藤崎詩織 | ETC | コナミ | 2800円 | 0083 |
| 3月28日 | ドキドキプリティリーグ | SLG | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0084 |
| | 浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生 | ETC | SME | 5800円 | 0085 |
| | MLB Pennant Race | SPT | SCE（SCEI） | 5800円 | 0086 |
| | 提督の決断III | SLG | 光栄 | 9800円 | 0087 |
| | ロボトロンX | STG | ソフトバンク | 未定 | 0088 |
| | Max Racer | SPT | PD | 5800円 | 0089 |
| | 甲子園V | SPT | 魔法 | 5800円 | 0090 |
| 3月下旬 | タクティクスオウガ | SLG | アートディンク | 5800円 | 0091 |
| | SDガンダムGCENTURY | SLG | バンダイ | 6800円 | 0092 |
| | ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～ | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0093 |
| | MAD STALKER －FULL METAL FORCE－ | ACT | ファミリーソフト | 5800円 | 0094 |
| 3月未定 | Odo Odo Oddity | ACT | I.D.Cメディアスタジオ | 5800円 | 0095 |
| | キャロムショット（仮称） | ETC | アジェンダ | 未定 | 0096 |
| | アンドレッティレーシング | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0097 |
| | ウルティマアンダーワールド | RPG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0098 |
| | PGA TOUR97 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0099 |
| | X2 | STG | カプコン | 5800円 | 0100 |
| | スーパーパンコレクション | PZL | カプコン | 5800円 | 0101 |
| | クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ | SLG | グラムス | 5800円 | 0102 |
| | バブジー | ACT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0103 |
| | ファンタステップ | ADV | ジャレコ | 5800円 | 0104 |
| | サガ フロンティア | RPG | スクウェア | 未定 | 0105 |
| | RESCUE 24Hours | SPT | セントラルシステムズ（CSCメディアート） | 5800円 | 0106 |
| | リターンファイアー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0107 |
| | シュレディンガーの猫 | ADV | タカラ | 5800円 | 0108 |
| | ファーランドストーリー ～四つの封印～ | SLG | テイジイエル（TGL） | 6800円 | 0109 |
| | ゼビウス3D／G+ | STG | ナムコ | 未定 | 0110 |
| | タイムクライシス | STG | ナムコ | 未定 | 0111 |
| | Cross Romance（クロス・ロマンス） | TBL | 日本物産 | 6800円 | 0112 |
| | HASHIRIYA　狼たちの伝説 | SPT | 日本物産 | 6800円 | 0113 |
| | 地獄先生ぬ～べ～ | SLG | バンダイ | 5800円 | 0114 |
| | セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS | 格闘 | バンダイビジュアル | 6800円 | 0115 |
| | セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版（マスコット3体+ポートレート20枚セット付） | 格闘 | バンダイビジュアル | 7800円 | 0116 |
| | 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク | ETC | バンプレスト | 2800円 | 0117 |
| | スーパーロボットシューティング | STG | バンプレスト | 6800円 | 0118 |
| | スーパーロボットシューティング（スーパーロボット ゼンマイ人形5体付） | STG | バンプレスト | 9800円 | 0119 |
| | 同級生2 | ADV | バンプレスト | 6800円 | 0120 |
| | 同級生2 EXTRA　BOX（フィギュア12体付） | ADV | バンプレスト | 13800円 | 0121 |
| | 爆れつハンター　それぞれの想い…のわぁんちゃって | ADV | バンプレスト | 5800円 | 0122 |
| | ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択 | RPG | BMGジャパン | 未定 | 0123 |
| | スタンバイ Say You! | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0124 |
| | フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～ | SPT | ヒューマン | 5800円 | 0125 |
| | ゼロヨンチャンプ DooZy－J | ETC | メディアリング | 6800円 | 0126 |
| 4月4日 | DISRUPTOR －ディスラプター－ | STG | インタープレイ | 5800円 | 0127 |
| | アンジェリークSpecial2 | SLG | 光栄 | 7800円 | 0128 |
| | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0129 |
| | ダークハンター～（上）異次元学園～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0130 |
| | ファイロ＆クロード | STG | BMGジャパン | 未定 | 0131 |
| 4月上旬 | 大海信長伝 GE・TEN II | SLG | アイマックス | 6800円 | 0132 |
| 4月11日 | 雷電ディーエックス | STG | セイブ開発 | 5800円 | 0133 |
| | ランニング・ハイ | SPT | レックスエンタテインメント | 5800円 | 0134 |
| 4月18日 | 大冒険 Deluxe 遥かなる海 | SLG | ソフトオフィス | 5800円 | 0135 |
| 4月25日 | Neorude（ネオリュード） | RPG | テクノソフト | 6800円 | 0136 |
| | ライアット・スターズ | SLG | ヘクト | 6800円 | 0137 |
| 4月下旬 | Parlor! PRO | TBL | 日本テレネット | 5200円 | 0138 |
| 4月未定 | クロウ：シティオブエンジェルス | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0139 |
| | 新戦記ヴァンゲイル | 格闘 | アローマ（ユーメディア） | 未定 | 0140 |
| | ダカール'97 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0141 |
| | ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ | ADV | SCE | 5800円 | 0142 |
| | 新テーマパーク | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0143 |
| | VIRTUAL飛龍の拳 | 格闘 | カルチャーブレーン | 5800円 | 0144 |
| | 水木しげるの妖怪武闘伝 | 格闘 | KSS | 5800円 | 0145 |
| | 首都高バトルR | SPT | 元気 | 未定 | 0146 |
| | ガメラ2000 | STG | 大映／デジタルフロンティア | 5800円 | 0147 |
| | ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～ | ETC | データイースト | 6800円 | 0148 |
| | actua GOLF | SPT | ナグザット | 5800円 | 0149 |
| | トレジャーギア | RPG | 未来ソフト | 未定 | 0150 |
| 5月2日 | スーパーブラックバス X | SPT | スターフィッシュデータ | 5800円 | 0151 |
| 5月16日 | トラ！トラ！トラ！ | SLG | ネクサスインターラクト（ダズ） | 未定 | 0152 |
| 5月23日 | がんばれ森川君2号 | PZL | SCE | 5800円 | 0153 |
| 5月未定 | Guilty Gear | 格闘 | アークシステムワークス | 5800円 | 0154 |
| | テストドライブ（仮称） | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0155 |
| | NASCAR RACING（仮称） | SPT | シエラ・パイオニア | 5800円 | 0156 |
| | エーベルージュ | SLG | タカラ | 5800円 | 0157 |

## プレイステーション

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月24日 | 峠MAX 最速ドリフトマスター | SPT | アトラス | 5800円 | 0001 |
| | プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 | SLG | SCE | 5800円 | 0002 |
| | ゲゲゲの鬼太郎 | ADV | バンダイ | 6800円 | 0003 |
| | 恐怖新聞 | ADV | ユタカ | 5800円 | 0004 |
| 1月31日 | アイアンマン／XO | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0005 |
| | Metaphlist～μ.X.2297～ | STG | A.D.M. | 6300円 | 0006 |
| | I．Q～インテリジェントキューブ | PZL | SCE | 4800円 | 0007 |
| | 西陣パチンコ天国vol. 1 | TBL | KSS | 5800円 | 0008 |
| | ファイナルファンタジーVII | RPG | スクウェア | 6800円 | 0009 |
| | プロロジック麻雀　牌神 | TBL | スクウェア（アクエス） | 5800円 | 0010 |
| | スター・ウォーズ ダークフォース | STG | BPS | 5800円 | 0011 |
| | BURNING ROAD | SPT | ビック東海 | 5800円 | 0012 |
| 2月7日 | 厄 痛 ～呪いのゲーム～ | ADV | アイディアファクトリー | 5800円 | 0013 |
| | ドラゴンナイト4 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0014 |
| 2月14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0015 |
| | AZITO－アジト－ | SLG | アステックトゥーワン | 5800円 | 0016 |
| | LOVE GAME'S わいわいテニス | SPT | 市川ソフト開発（Tears） | 5800円 | 0017 |
| | マジックカーペット | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0018 |
| | 三國志V | SLG | 光栄 | 9800円 | 0019 |
| | 三國志 孔明伝 | RPG | 光栄 | 7800円 | 0020 |
| | ハームフルパーク | STG | スカイ・シンク・システム | 5800円 | 0021 |
| | トゥームレイダース | ADV | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0022 |
| | TOP GUN FIRE AT WILL! | STG | メディアクエスト | 5800円 | 0023 |
| 2月21日 | WWF イン・ユア・ハウス | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0024 |
| | 天下制覇 | SLG | イマジニア | 6800円 | 0025 |
| | スターファイター3000 | STG | イマジニア | 5800円 | 0026 |
| | デストラクションダービー2　DESTRUCTION DERBY2 | SPT | SCE（SCEI） | 5800円 | 0027 |
| | ドラえもん2 SOS！ おとぎの国 | ACT | エポック社 | 5800円 | 0028 |
| | 3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD～牧場で逢いましょう～ | SLG | コナミ | 5800円 | 0029 |
| | 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 | ACT | ジャレコ | 5800円 | 0030 |
| | チョロQ2 | SPT | タカラ | 5800円 | 0031 |
| | えこのKIDS～誰が為に金は成る～ | TBL | テイジイエル（TGL） | 5800円 | 0032 |
| | Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～ | SLG | バリエ | 5800円 | 0033 |
| | マクロス DIGITAL MISSION VF-X | STG | バンダイビジュアル | 6800円 | 0034 |
| | WING OVER | STG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 5800円 | 0035 |
| | 激烈パチンカーズ | TBL | プランニングオフィスワダ（POW） | 5800円 | 0036 |
| | GUNSHIP | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0037 |
| 2月28日 | WORMS | SLG | アイマックス | 5800円 | 0038 |
| | NFLクォーターバッククラブ'97 | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0039 |
| | NBA ジャム エクストリーム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0040 |
| | スペースジャム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0041 |
| | ダービージョッキーR | SLG | アスミック | 5800円 | 0042 |
| | ラスベガスドリーム2 | SLG | イマジニア | 5800円 | 0043 |
| | 海腹川背・旬 | ACT | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0044 |
| | クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付） | ADV | SME | 7800円 | 0045 |
| | NBA LIVE 97 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0046 |
| | ソビエトストライク | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0047 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | TBL | 光栄 | 5800円 | 0048 |
| | 三國無双 | 格闘 | 光栄 | 5800円 | 0049 |
| | ザ・マスターズファイター | 格闘 | シネマサプライ | 5800円 | 0050 |
| | 鈍色の攻防　32人の戦車長 | SLG | シャングリ・ラ | 6400円 | 0051 |
| | ナムコミュージアムVOL. 5 | ETC | ナムコ | 5800円 | 0052 |
| | マジカルホッパーズ | ACT | バンダイ | 6800円 | 0053 |
| | オリンピア・山佐　バーチャパチスロII～実戦！美少女攻略法～ | ETC | マップジャパン | 5800円 | 0054 |
| | フェーダ2～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～ | SLG | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0055 |
| 2月下旬 | 超人学園GOWCAIZER | 格闘 | アーバンプラント | 5800円 | 0056 |
| | Base Ball Navigator | SLG | エンジェル | 5800円 | 0057 |
| | TILK～青い海から来た少女～ | RPG | テイジイエル（TGL） | 5800円 | 0058 |
| 2月未定 | 宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー | ETC | アスミック | 4900円 | 0059 |
| | トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～ | SLG | 伊藤忠商事 | 5800円 | 0060 |
| | Queens Road | SLG | エンジェル | 未定 | 0061 |
| | 全日本GT選手権 MAX Rev. | SPT | KANEKO | 6800円 | 0062 |
| | FIGHTING NETWORK RINGS | SPT | ナグザット | 5800円 | 0063 |
| | THE GREAT BATTLE VI | ACT | バンプレスト | 5800円 | 0064 |
| | 3Dベースボールーザ・メジャー | SPT | BMGジャパン | 5800円 | 0065 |
| 3月7日 | ヘンリーエクスプローラーズ | STG | コナミ | 5800円 | 0066 |
| 3月14日 | シムタウン | SLG | イマジニア | 5800円 | 0067 |
| | リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack | STG | コナミ | 5800円 | 0068 |
| | ブシドーブレード | 格闘 | スクウェア | 5800円 | 0069 |
| | パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.1～ | TBL | 日本シスコン | 6800円 | 0070 |
| | 魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm | ADV | パイオニアLDC | 6800円 | 0071 |
| | BIG CHALLENGE GOLF | SPT | バップ | 6800円 | 0072 |
| | リフレインラブ～あなたに逢いたい～ | SLG | リバーヒルソフト | 6000円 | 0073 |
| 3月19日 | 聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ | RPG | タカラ | 5800円 | 0074 |
| | DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～ | SLG | タカラ | 6800円 | 0075 |
| 3月20日 | ロックマンバトル＆チェイス | SPT | カプコン | 未定 | 0076 |
| | 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ | ACT | コナミ | 5800円 | 0077 |
| 3月中旬 | ぽのぽ～ど | TBL | アミューズ | 4800円 | 0078 |

＜カレンダーの見方＞赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。
タイトルの前に［64DD］とあるのはNINTENDO64DDディスクドライブ専用のものです。
＜ジャンル略称＞ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

# 新作ゲーム発売カレンダー

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 97年未定 | リンダキューブアゲイン | RPG | SCE | 未定 | 0255 |
| | メイン・ローター（仮称） | STG | エフコンピュータ・エンターテイメント | 5800円 | 0256 |
| | Ｊリーグエキサイトステージ V1 | SPT | エポック社 | 未定 | 0257 |
| | G王 KING OF GAMES | ETC | クレフ | 未定 | 0258 |
| | ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ | RPG | コナミ | 未定 | 0259 |
| | メタルギア　ソリッド | ACT | コナミ | 未定 | 0260 |
| | 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル | SPT | サン電子（サンソフト） | 6800円 | 0261 |
| | フォトジェニック | SLG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0262 |
| | 真髄・碁仙人 | TBL | J・ウイング | 8900円 | 0263 |
| | ひとつやふたつ… いつつや怪談 | ADV | システムサコム | 5800円 | 0264 |
| | 栄光のセントアンドリュース | SPT | 小学館プロダクション | 5800円 | 0265 |
| | がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻 | ACT | タイムワーナーインタラクティブ | 未定 | 0266 |
| | LUCIFERD（ルシファード）～世紀末への挑戦～ | RPG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0267 |
| | ガンバレット（仮称） | STG | ナムコ | 未定 | 0268 |
| | 子育てクイズ マイエンジェル | ETC | ナムコ | 未定 | 0269 |
| | テイルズ オブ デスティニー | RPG | ナムコ | 未定 | 0270 |
| | エースコンバット2 | STG | ナムコ | 未定 | 0271 |
| | ホタル（仮称） | ACT | パイオニアLDC | 未定 | 0272 |
| | くるみミラクル | SLG | バンプレスト | 5800円 | 0273 |
| | リアルロボット戦線 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0274 |
| | ハークス アドベンチャー | RPG | BPS | 5800円 | 0275 |
| | Dear Friends | SLG | ビジュアルアーツ | 5800円 | 0276 |
| | バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ | SLG | ビング | 未定 | 0277 |
| | RAY MAN2（仮称） | ACT | UBIソフト | 未定 | 0278 |
| | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ | RPG | ライトスタッフ | 未定 | 0279 |
| | 秘密結社Q | SLG | ライトスタッフ | 未定 | 0280 |
| 発売日未定 | RPGツクール3 | ETC | アスキー | 未定 | 0281 |
| | 囲碁 | TBL | アスキー | 6800円 | 0282 |
| | シミュレーションRPGツクール | ETC | アスキー | 未定 | 0283 |
| | ナノテック ウォリアー | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0284 |
| | ハイパー3Dピンボール | TBL | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0285 |
| | ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編 | SLG | ウイネット（NETYOU） | 未定 | 0286 |
| | オメガブースト | STG | SCE | 未定 | 0287 |
| | クライムクラッカーズ2 | RPG | SCE | 未定 | 0288 |
| | GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称） | SLG | SCE | 未定 | 0289 |
| | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | PZL | SCE | 未定 | 0290 |
| | ワンダラーショック ～1950 アメリカンドリームズ～ | TBL | SCE | 未定 | 0291 |
| | Monster Truck Rally（仮称） | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0292 |
| | ドラゴンクエストⅦ（仮称） | RPG | エニックス | 未定 | 0293 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1 『月の神殿』 | ETC | カプコン | 未定 | 0294 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2『死闘！ワイリーナンバーズ』 | ETC | カプコン | 未定 | 0295 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3 『最後の戦い!!』 | ETC | カプコン | 未定 | 0296 |
| | ブレス・オブ・ファイアⅢ | RPG | カプコン | 未定 | 0297 |
| | ロックマンX4 | ACT | カプコン | 未定 | 0298 |
| | ウルトラ万馬券（仮称） | ETC | カルチャーブレーン | 未定 | 0299 |
| | シェラザード伝説　黄金の帝国（仮称） | RPG | カルチャーブレーン | 未定 | 0300 |
| | VIPER（仮称） | STG | ギャガ･コミュニケーションズ | 5800円 | 0301 |
| | 竜機伝承（仮称） | SLG | KSS | 未定 | 0302 |
| | Nap・Nap | ADV | ゲンテック | 未定 | 0303 |
| | パロウォーズ | SLG | コナミ | 5800円 | 0304 |
| | 幻想水滸伝Ⅱ | RPG | コナミ | 未定 | 0305 |
| | 実況パワフルプロ野球'97 | SPT | コナミ | 5800円 | 0306 |
| | ミッドナイトラン～ロードファイター2 | SPT | コナミ | 5800円 | 0307 |
| | DOOPERS | SPT | サイバーテック・デザイン | 5800円 | 0308 |
| | PROJECT CHAOS | ADV | サイバーテック・デザイン | 5800円 | 0309 |
| | アウトライブZERO（仮称） | RPG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0310 |
| | THE MACH GOLF | SPT | ズーメックス | 5800円 | 0311 |
| | ザウバー | STG | スクウェア | 未定 | 0312 |
| | グランドチャピオンズラリー | SPT | スクウェア（アクエス） | 未定 | 0313 |
| | スーパーライブスタジアム | SPT | スクウェア（アクエス） | 5800円 | 0314 |
| | ハイパーツアー | ACT | スリーディ | 未定 | 0315 |
| | リモコンヘリコプター | SLG | スリーディ | 未定 | 0316 |
| | アタリアーケードクラシック | ETC | ソフトバンク | 3800円 | 0317 |
| | ウォーゴッズ | 格闘 | ソフトバンク | 未定 | 0318 |
| | タイガーシャーク | STG | ソフトバンク | 3800円 | 0319 |
| | T-MEK（仮称） | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0320 |
| | ドライバー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0321 |
| | ローカス（仮称） | SPT | ソフトバンク | 3800円 | 0322 |
| | 装甲騎兵ボトムズ | ACT | タカラ | 未定 | 0323 |
| | ウキウキ釣り天国（仮称） | SLG | テイチク | 未定 | 0324 |
| | BOUNTY ARMS | ACT | データウェスト | 未定 | 0325 |
| | Cat The Ripper ～13人目の探偵士～ | ADV | トンキンハウス | 5800円 | 0326 |
| | ディレクター | SLG | トンキンハウス | 未定 | 0327 |
| | モンスターコレクション | SLG | トンキンハウス | 未定 | 0328 |
| | もってけたまご | ACT | ナグザット | 未定 | 0329 |
| | フォーミュラ・サーカス | SPT | 日本物産 | 5800円 | 0330 |
| | Jump KID（仮称） | ACT | ニュー | 未定 | 0331 |
| | No ë L2（仮称） | ETC | パイオニアLDC | 未定 | 0332 |
| | タイブレーク | SPT | バディ | 未定 | 0333 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | 5800円 | 0334 |
| | 銃夢（仮称） | RPG | バンプレスト | 未定 | 0335 |
| | ボールブレイザー | SPT | BPS | 5800円 | 0336 |
| | スワッグマン | ACT | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0337 |
| | マイホーム・ドリーム（仮称） | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0338 |
| | オーガリアン一亜人伝一（仮称） | RPG | ビジュアルアーツ | 未定 | 0339 |
| | LIPROS（仮称） | ACT | ビジュアルアーツ | 未定 | 0340 |
| | 初恋ばれんたいん | SLG | ファミリーソフト | 5800円 | 0341 |
| | 猿田彦の暗号（仮称） | ETC | フォーツーツー | 未定 | 0342 |
| | ぱいるあっぷ・まーち | SLG | プロシードユニ | 5800円 | 0343 |
| | **セガサターン** | | | | |
| 1月24日 | EVE burst error | ADV | イマジニア | 7800円 | 0344 |
| | SUPER CASINO SPECIAL | TBL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0345 |
| | ダイナマイト刑事 | ACT | セガ | 5800円 | 0346 |
| | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | SPT | セガ | 5800円 | 0347 |
| | トゥームレイダース | ACT | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0348 |
| | LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION | ETC | ポニーキャニオン | 4980円 | 0349 |
| 1月31日 | FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔 | 格闘 | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0350 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5月未定 | 西暦1999～ファラオの復活～ | ACT | BMGジャパン | 5800円 | 0158 |
| | STRESSLESS LESSON～れすれす～ | PZL | マックス ファイブ | 4980円 | 0159 |
| 今春 | マジック・ザ・ギャザリング | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0160 |
| | ダービースタリオン | SLG | アスキー | 未定 | 0161 |
| | エルフィンパラダイス | SLG | アスク講談社 | 6800円 | 0162 |
| | ボイスファンタジア　失われたボイスパワー | ADV | アスク講談社 | 6800円 | 0163 |
| | Ash to Ash（仮称） | SLG | イースリースタッフ | 未定 | 0164 |
| | バーチャルバスフィッシング（仮称） | SPT | イースリースタッフ | 未定 | 0165 |
| | ブリガンダイン～幻想大陸戦記～ | SLG | イースリースタッフ | 5800円 | 0166 |
| | 熱砂の惑星 | ADV | 伊藤忠商事 | 未定 | 0167 |
| | G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～ | RPG | イマジニア | 未定 | 0168 |
| | メルティランサー2 | SLG | イマジニア | 未定 | 0169 |
| | ジ アンソルブド | ADV | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 未定 | 0170 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 格闘 | SNK | 未定 | 0171 |
| | サムライスピリッツ剣客指南パック（「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」同梱版） | 格闘 | SNK | 5800円 | 0172 |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0173 |
| | メタルスラッグ | ACT | SNK | 未定 | 0174 |
| | アランドラ | RPG | SCE | 未定 | 0175 |
| | 戦闘国家 一改一IMPROVED | SLG | SCE | 未定 | 0176 |
| | るろうに剣心一明治剣客浪漫譚一十勇士陰謀編 | RPG | SCE | 未定 | 0177 |
| | NHL FACE OFF | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0178 |
| | NFL GAME DAY | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0179 |
| | 棋太平 | TBL | エス・ピー・エス | 未定 | 0180 |
| | 火竜娘 一高悠環編一　一柳判官編一 | ADV | ガスト | 未定 | 0181 |
| | マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ | RPG | ガスト | 未定 | 0182 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0183 |
| | バーチャルウルトラベースボール（仮称） | SPT | カルチャーブレーン | 5800円 | 0184 |
| | 飛龍の拳 コレクション | ACT | カルチャーブレーン | 5800円 | 0185 |
| | プロ指南 ウルトラ麻雀　兵（つわもの）（仮称） | ETC | カルチャーブレーン | 5800円 | 0186 |
| | マリオ武者野の超将棋塾 | TBL | キングレコード | 7800円 | 0187 |
| | THE HIVE WARS | STG | KSS | 6800円 | 0188 |
| | ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0189 |
| | ダークハンター～（下）妖魔の森～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0190 |
| | BOYS BE... | SLG | 講談社 | 5800円 | 0191 |
| | ホームドクター | ETC | サクセス | 6800円 | 0192 |
| | グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー> | ACT | 三洋電機 | 5800円 | 0193 |
| | イバラード（仮称） | ADV | システムサコム／テレビ朝日 | 未定 | 0194 |
| | ZERO DIVIDE2 | 格闘 | ズーム | 未定 | 0195 |
| | TOBAL2 | 格闘 | スクウェア | 未定 | 0196 |
| | ファイナルファンタジーⅣ | RPG | スクウェア | 未定 | 0197 |
| | ファイナルファンタジータクティクス | SLG | スクウェア | 未定 | 0198 |
| | 秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～ | TBL | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0199 |
| | NHL オープンアイス（仮称） | SPT | ソフトバンク | 3800円 | 0200 |
| | エリア51 | STG | ソフトバンク | 未定 | 0201 |
| | エリア51　スペシャルパック（ガン同梱セット）（仮称） | STG | ソフトバンク | 未定 | 0202 |
| | ファイナルドゥーム | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0203 |
| | モータルコンバット・トリロジー | 格闘 | ソフトバンク | 未定 | 0204 |
| | RAMA（仮称） | ADV | ソフトバンク | 未定 | 0205 |
| | モンスターファーム | SLG | テクモ | 未定 | 0206 |
| | PAL一神犬伝説一 | RPG | 東映ビデオ／東北新社 | 6800円 | 0207 |
| | スノークィーン | ETC | 東北新社 | 4800円 | 0208 |
| | 覚悟のススメ | 格闘 | トミー | 5800円 | 0209 |
| | バウンティソード・ファースト | RPG | パイオニアLDC | 未定 | 0210 |
| | ネクストキング 恋の千年王国 | TBL | バンダイ | 6800円 | 0211 |
| | 魔導都市エルピス | RPG | バンプレスト | 5800円 | 0212 |
| | メタルエンジェル3（仮称） | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 5800円 | 0213 |
| | こみゅにてぃぽむ | RPG | フィルインカフェ | 5800円 | 0214 |
| | 夢・色いろ | SLG | フェザード | 5800円 | 0215 |
| | 蜃気楼回廊 | ADV | プレ・ステージ | 5800円 | 0216 |
| | SHADOW TOWER | RPG | フロムソフトウェア | 5800円 | 0217 |
| | 英雄志願 Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6800円 | 0218 |
| | 雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD | STG | マイクロネット | 未定 | 0219 |
| | メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～ | STG | マップジャパン | 未定 | 0220 |
| | X-COM 未知なる侵略者 | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0221 |
| | CROC！（仮称） | ACT | メディアクエスト | 未定 | 0222 |
| | ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ | ACT | メディアクエスト | 5800円 | 0223 |
| | RUN ABOUT 'ランナバウト' | SPT | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0224 |
| | ProofClub　プルーフクラブ | TBL | ユタカ | 5800円 | 0225 |
| | 聖刻1092 操兵伝 | RPG | ユタカ | 5800円 | 0226 |
| | 聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］ | RPG | ユタカ | 9800円 | 0227 |
| 6月下旬 | 10101（仮称） | ACT | サンテックジャパン | 未定 | 0228 |
| 6月未定 | 狙われた街（仮称） | RPG | ケー・エー・ジェー | 未定 | 0229 |
| 7月未定 | ラグナキュール | RPG | SME | 5800円 | 0230 |
| 今夏 | ツタンカーメンの遺言（仮称） | ADV | ウィザード | 未定 | 0231 |
| | 攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL | STG | SCE | 未定 | 0232 |
| | BIO HAZARD 2 | ADV | カプコン | 未定 | 0233 |
| | どきどき ポヤッチオ | RPG | キングレコード | 5800円 | 0234 |
| | はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS | SLG | 講談社 | 5800円 | 0235 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～ | ADV | コナミ | 未定 | 0236 |
| | RIVEN The Sequel to MYST | ADV | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0237 |
| | ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート | SPT | ジャレコ | 未定 | 0238 |
| | GUNDAM THE BATTLE MASTER | 格闘 | バンダイ | 6800円 | 0239 |
| | ドラゴンボールGT（仮称） | 格闘 | バンダイ | 未定 | 0240 |
| | ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム | ADV | バンダイ | 未定 | 0241 |
| | ジャングルパーク | ETC | バンダイビジュアル | 4800円 | 0242 |
| | メタルドレッド | STG | バンダイビジュアル | 5800円 | 0243 |
| | グランド・セフト・オート（仮称） | SPT | BMGジャパン | 未定 | 0244 |
| | スパイダー（仮称） | ACT | BMGジャパン | 未定 | 0245 |
| | ARMORED CORE | ACT | フロムソフトウェア | 5800円 | 0246 |
| | 個人教授 | SLG | 毎日コミュニケーションズ | 未定 | 0247 |
| | 卒業 VACATION | SLG | 毎日コミュニケーションズ | 未定 | 0248 |
| 10月未定 | true real fantasy（仮称） | RPG | ドリームキューブ | 未定 | 0249 |
| 11月未定 | FENSER | SLG | サイバーテック・デザイン | 未定 | 0250 |
| 今秋 | 修羅の門 | 格闘 | 講談社 | 5800円 | 0251 |
| 97年未定 | 名探偵スチールウッド（仮称） | ADV | アイディアファクトリー | 未定 | 0252 |
| | あかずの間 | ADV | ヴィジット | 5800円 | 0253 |
| | ザ・心理ゲーム2 | ETC | ヴィジット | 未定 | 0254 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月未定 | PLANET JOKER | STG | ナグザット | 未定 | 0449 |
| | マジカルホッパーズ | ACT | バンダイ | 6800円 | 0450 |
| | GRANDREAD | SLG | バンプレスト | 未定 | 0451 |
| | スタンバイ Say You! | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0452 |
| | ゼロヨンチャンプ DooZy—J Type-R | ETC | メディアリング | 6800円 | 0453 |
| 4月4日 | アンジェリークSpecial2 | SLG | 光栄 | 7800円 | 0454 |
| | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0455 |
| | ダークハンター～（上）異次元学園～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0456 |
| 4月18日 | 雀帝 バトルコスプレイヤー | ETC | ダイキ | 6800円 | 0457 |
| 4月25日 | デジグ・アクアワールド | PZL | 増田屋コーポレーション | 4800円 | 0458 |
| | デジグ TIN TOY | PZL | 増田屋コーポレーション | 4800円 | 0459 |
| 4月下旬 | キャスパー | ACT | インタープレイ | 未定 | 0460 |
| | 御意見無用ーAnarchy in the NIPPONー（仮称） | 格闘 | メディアミューズ | 5800円 | 0461 |
| 4月未定 | クロウ：シティオブエンジェルス | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0462 |
| | ブラック ドーン | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0463 |
| | 新テーマパーク | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0464 |
| | プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100 | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0465 |
| | ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル | SLG | 翔泳社 | 未定 | 0466 |
| | 超FLAPPY | PZL | デービーソフト | 5800円 | 0467 |
| | actua GOLF | SPT | ナグザット | 5800円 | 0468 |
| 5月9日 | フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～ | ETC | メディアエンターテイメント | 5800円 | 0469 |
| 5月未定 | 忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖 | ACT | ジャレコ | 5800円 | 0470 |
| | エーベルージュ | SLG | タカラ | 5800円 | 0471 |
| 今春 | アイアンブラッド | 格闘 | アクレイムジャパン | 5800円 | 0472 |
| | ナイスショット | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0473 |
| | マジック・ザ・ギャザリング | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0474 |
| | ボイスファンタジア 失われたボイスパワー | ADV | アスク講談社 | 6800円 | 0475 |
| | デザエモン2（DEZA2） | ETC | アテナ | 未定 | 0476 |
| | スノークィーン | ETC | アリアドネメディア | 4800円 | 0477 |
| | ジーベクター | STG | 伊藤忠商事 | 未定 | 0478 |
| | ジ アンソルブド | ADV | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 未定 | 0479 |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0480 |
| | スレイヤーズ（仮称） | SLG | 角川書店／ESP | 未定 | 0481 |
| | 魔法学園　LUNAR! | RPG | 角川書店／ESP | 未定 | 0482 |
| | BIO HAZARD | ADV | カプコン | 5800円 | 0483 |
| | マリオ武者野の超将棋塾 | TBL | キングレコード | 7800円 | 0484 |
| | GRANDIA | RPG | ゲーム アーツ | 未定 | 0485 |
| | ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0486 |
| | ダークハンター～（下）妖魔の森～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0487 |
| | 提督の決断Ⅲ | SLG | 光栄 | 9800円 | 0488 |
| | 実況パワフルプロ野球'97（仮称） | SPT | コナミ | 未定 | 0489 |
| | ぷるるん！withシェイプUPガールズ | PZL | Jウイング | 未定 | 0490 |
| | FAKE DOWN | ADV | システムサコム | 未定 | 0491 |
| | コマンド アンド コンカー | SLG | セガ | 6800円 | 0492 |
| | スカイターゲット | STG | セガ | 未定 | 0493 |
| | ヴォイス ステーション Part1 | ETC | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0494 |
| | クレイジー イワン | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0495 |
| | DOOM | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0496 |
| | プライマルレイジ | 格闘 | ソフトバンク | 3800円 | 0497 |
| | 東京SHADOW | ADV | タイトー | 未定 | 0498 |
| | D-XHIRD | 格闘 | タカラ | 未定 | 0499 |
| | Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称） | SPT | テクモ | 未定 | 0500 |
| | デジタルアンジュ～電脳天使SS～ | ADV | 徳間書店インターメディア | 5800円 | 0501 |
| | 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか | SLG | バンダイビジュアル | 6800円 | 0502 |
| | 落ちゲー・デザイナー　作ってポン! | ETC | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0503 |
| | 英雄志願 Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6800円 | 0504 |
| | CROC！（仮称） | ACT | メディアクエスト | 未定 | 0505 |
| | フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0506 |
| | ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ | ACT | メディアクエスト | 5800円 | 0507 |
| | REAL SOUND | ADV | ワープ | 6800円 | 0508 |
| 7月上旬 | ファンタズム | ADV | アウトリガー工房 | 9800円 | 0509 |
| 7月未定 | Guilty Gear | 格闘 | アークシステムワークス | 5800円 | 0510 |
| 今夏 | DESIRE ～背徳の螺旋～ | ADV | イマジニア | 未定 | 0511 |
| | X-MEN VS.STREET FIGHTER | 格闘 | カプコン | 未定 | 0512 |
| | エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～（仮称） | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0513 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～ | ADV | コナミ | 未定 | 0514 |
| | RIVEN The sequel to MYST | ADV | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0515 |
| | タンク（仮称） | SLG | BMGジャパン | 未定 | 0516 |
| | 麻雀青天井 | TBL | 毎日コミュニケーションズ | 5800円 | 0517 |
| | レイヤーセクションⅡ（仮称） | STG | メディアクエスト | 未定 | 0518 |
| | 瞳 Evolution（仮称） | SLG | メディアリング | 未定 | 0519 |
| 9月未定 | ファンズフォルム（仮称） | ADV | 日本エムエムアイテクノロジー | 5800円 | 0520 |
| 今秋 | HOP STEP あいどる（仮称） | SLG | メディアエンターテイメント | 5800円 | 0521 |
| 97年未定 | JリーグエキサイトステージV1 | SPT | エポック社 | 未定 | 0522 |
| | モトクロス（仮称） | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0523 |
| | ガーディアンフォース | STG | サクセス | 未定 | 0524 |
| | コットン2 | STG | サクセス | 未定 | 0525 |
| | フォトジェニック | SLG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0526 |
| | 真髄・碁仙人 | TBL | Jウイング | 8900円 | 0527 |
| | BAROQUE | RPG | スティング | 未定 | 0528 |
| | 幻の魚（The Phantom Fish） | SLG | ソフトオフィス | 未定 | 0529 |
| | FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE | RPG | パイオニアLDC | 未定 | 0530 |
| | ハークス アドベンチャー | RPG | BPS | 5800円 | 0531 |
| | DREAM SQUARE 山田まりや | ETC | ビデオシステム | 3800円 | 0532 |
| | RAY MAN2（仮称） | ACT | UBIソフト | 未定 | 0533 |
| 98年春 | レクイエム（仮称） | RPG | 日本アートメディア | 未定 | 0534 |
| 発売日未定 | 囲碁 | TBL | アスキー | 6800円 | 0535 |
| | ダービースタリオン（仮称） | SLG | アスキー | 未定 | 0536 |
| | 英雄降臨 | SLG | アルファ・オメガソフト | 未定 | 0537 |
| | ウェルカムハウス | ADV | イマジニア | 未定 | 0538 |
| | ぱにっくちゃん | ADV | イマジニア | 未定 | 0539 |
| | プロピンボール | TBL | イマジニア | 未定 | 0540 |
| | NHL パワープレイ'96 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0541 |
| | BLAM! マシーンヘッド | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0542 |
| | ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 | SLG | ウイネット（NETYOU） | 未定 | 0543 |
| | センチメンタル・グラフティ | SLG | NECインターチャネル | 未定 | 0544 |
| | 卒業S | SLG | NECインターチャネル | 6800円 | 0545 |
| | 同級生2 | ADV | NECインターチャネル | 未定 | 0546 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月31日 | 三國志リターンズ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0351 |
| | ダイハード・トリロジー | ACT | セガ | 5800円 | 0352 |
| | BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | ACT | セガ | 5800円 | 0353 |
| | 3Dベースボール～ザ・メジャー | SPT | BMGジャパン | 5800円 | 0354 |
| 1月下旬 | 実戦パチスロ必勝法!4 | TBL | サミー工業 | 5800円 | 0355 |
| 1月未定 | Chrismas NIGHTS 冬期限定版（97年1月31日まで受付け中） | ACT | セガ | 1500円（通販のみ） | 0356 |
| 2月7日 | 蒼穹紅蓮隊 | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0357 |
| | プラドルDISC データ編 レースクィーンG | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0358 |
| | エリア51 | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0359 |
| | シミュレーションズー | SLG | ソフトバンク | 5800円 | 0360 |
| | はいぱぁセキュリティーズS | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 6800円 | 0361 |
| 2月14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0362 |
| | 天城紫苑 | ADV | CLIP HOUSE | 6800円 | 0363 |
| | だいな♡あいらん | ETC | ゲーム アーツ | 6800円 | 0364 |
| | ぷよぷよ SUN | PZL | コンパイル | 4800円 | 0365 |
| | さくら大戦 花組通信 | ETC | セガ | 4800円 | 0366 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | ADV | セガ | 2800円 | 0367 |
| | クレオパトラフォーチュン | TBL | タイトー | 5800円 | 0368 |
| | ROOM MATE～井上涼子～ | SLG | データム・ポリスター | 5800円 | 0369 |
| | エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ | ACT | ビング | 5800円 | 0370 |
| | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | SPT | ポニーキャニオン／テレビ東京 | 5800円 | 0371 |
| 2月21日 | WWF イン・ユア・ハウス | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0372 |
| | 三國志バリューセット（「三國志Ⅴ」「三國志 リターンズ」同梱版） | SLG | 光栄 | 12800円 | 0373 |
| | 信長の野望バリューセット（「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版） | SLG | 光栄 | 11800円 | 0374 |
| | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | STG | セガ | 3800円 | 0375 |
| | 重装騎兵レイノス2 | ACT | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） | 5900円 | 0376 |
| | キューブバトラー | ETC | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0377 |
| 2月28日 | NBA ジャム エクストリーム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0378 |
| | スペースジャム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0379 |
| | 新海底軍艦 鋼鉄の孤独 | SLG | アスキー | 6800円 | 0380 |
| | 首都高バトル'97 | SPT | イマジニア | 5800円 | 0381 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | TBL | 光栄 | 5800円 | 0382 |
| | パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～ | RPG | 翔泳社 | 6200円 | 0383 |
| | SEGA AGES／メモリアルセレクション | ETC | セガ | 4800円 | 0384 |
| | ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes | SPT | T&Eソフト | 6800円 | 0385 |
| | アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付） | 格闘 | テイジイエル（TGL） | 9800円 | 0386 |
| | 天地無用！ 連鎖必要 | PZL | パイオニアLDC | 6800円 | 0387 |
| 2月下旬 | 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works（1月27日まで受付け中） | ETC | ハドソン | 4220円（通販のみ） | 0388 |
| | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | ETC | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2980円 | 0389 |
| 2月未定 | 逆鱗弾 | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0390 |
| | ウルフファング・SS 空牙2001 | STG | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0391 |
| | 大戦略 STRONG STYLE | SLG | OZクラブ | 6800円 | 0392 |
| | THE LEGEND OF EDEN2 | STG | 日本コロムビア | 未定 | 0393 |
| | 続ぐっすんおよよ | PZL | バンプレスト | 5800円 | 0394 |
| | 「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー | 格闘 | ビック東海 | 5800円 | 0395 |
| | DREAM SQUARE 雛形あきこ | ETC | ビデオシステム | 3800円 | 0396 |
| 3月7日 | WORMS | SLG | アイマックス | 5800円 | 0397 |
| | ヘンリーエクスプローラーズ | STG | コナミ | 5800円 | 0398 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | ADV | セガ | 6800円 | 0399 |
| | GAME-WARE Vol.4 | ETC | ゼネラル・エンタテイメント | 2980円 | 0400 |
| | SANKYO FF（パチンコハンドル型コントローラ） | ETC | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0401 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | SLG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0402 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者 | STG | バンダイ | 4800円 | 0403 |
| | オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～ | ADV | BMGジャパン | 6800円 | 0404 |
| 3月上旬 | ファンタステップ | ADV | ジャレコ | 5800円 | 0405 |
| 3月14日 | きゅー爆っく | ACT | アクティビジョンジャパン | 5800円 | 0406 |
| | 爆れつハンターR | RPG | キングレコード | 5800円 | 0407 |
| | ビクトリーゴール'97（仮称） | SPT | セガ | 未定 | 0408 |
| | 優駿～クラシックロード～ | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0409 |
| 3月20日 | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | ETC | コナミ | 2800円 | 0410 |
| 3月21日 | メタルスラッグ | ACT | SNK | 5800円 | 0411 |
| | メタルスラッグ 《お買得セット》（拡張RAM付） | ACT | SNK | 7800円 | 0412 |
| | 神凰拳 | 格闘 | ザウルス | 5800円 | 0413 |
| | ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡 ーLAST OF THE MILLENNIUMー | SLG | セガ | 未定 | 0414 |
| 3月28日 | Civilization 新世界七大文明 | SLG | アスミック | 5800円 | 0415 |
| | 太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～ | SLG | イマジニア | 6800円 | 0416 |
| | 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス | SLG | イマジニア | 7800円 | 0417 |
| | 三國志 孔明伝 | RPG | 光栄 | 7800円 | 0418 |
| | 大航海時代Ⅱ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0419 |
| | 実戦パチンコ必勝法！TWIN | TBL | サミー工業 | 5800円 | 0420 |
| | グレイテストナイン'97（仮称） | SPT | セガ | 未定 | 0421 |
| | 花組対戦コラムス | PZL | セガ | 5800円 | 0422 |
| | パズルボブル3 | PZL | タイトー | 5800円 | 0423 |
| | モンスタースライダー | PZL | ダットジャパン | 5800円 | 0424 |
| | ファーランドストーリー ～破亡の舞～ | RPG | テイジイエル（TGL） | 6800円 | 0425 |
| 3月下旬 | ゲーム天国 | STG | ジャレコ | 5800円 | 0426 |
| | ゲーム天国 極楽パック（ビデオ付） | STG | ジャレコ | 7800円 | 0427 |
| | ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～ | TBL | データイースト | 6800円 | 0428 |
| | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | STG | バンダイ | 6800円 | 0429 |
| | ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ！～ | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0430 |
| | エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME | RPG | メディアワークス | 5800円 | 0431 |
| 3月未定 | X2 | STG | カプコン | 未定 | 0432 |
| | サイバーボッツ | 格闘 | カプコン | 5800円 | 0433 |
| | サイバーボッツ 超限定版（設定資料・イラスト付） | 格闘 | カプコン | 7800円 | 0434 |
| | フィッシング甲子園Ⅱ | SPT | キングレコード | 6800円 | 0435 |
| | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ | SLG | グラムス | 6800円 | 0436 |
| | AMOK | STG | 光栄 | 5800円 | 0437 |
| | わくわく7 | 格闘 | サン電子（サンソフト） | 5800円 | 0438 |
| | わくわく7（拡張RAM付） | 格闘 | サン電子（サンソフト） | 7800円 | 0439 |
| | 3Dウルトラピンボール | ETC | シエラ・パイオニア | 5800円 | 0440 |
| | 卒業 ～クロスワールド～ | ADV | 小学館プロダクション | 5800円 | 0441 |
| | マンクスTT | SPT | セガ | 未定 | 0442 |
| | リターン・ファイアー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0443 |
| | スチームハーツ | STG | テイジイエル（TGL） | 未定 | 0444 |
| | SKULL FANG～空牙外伝～ | STG | データイースト | 5800円 | 0445 |
| | ドラゴンマスターシルク | RPG | データム・ポリスター | 6800円 | 0446 |
| | BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ | ETC | 徳間書店インターメディア | 12800円 | 0447 |
| | BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ | ETC | 徳間書店インターメディア | 9800円 | 0448 |

# 新作ゲーム発売カレンダー

| 発売日 | タイトル | ジャンル | メーカー | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | ［64DD］MOTHER3（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0644 |
| | ヨッシーアイランド64 | ACT | 任天堂 | 未定 | 0645 |
| | 金田一少年の事件簿（仮称） | ADV | ハドソン | 未定 | 0646 |
| | サッカー64（仮称） | SPT | ハドソン | 未定 | 0647 |
| | 新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～ | SPT | ハドソン | 未定 | 0648 |
| | パワーリーグ64（仮称） | SPT | ハドソン | 未定 | 0649 |
| | **スーパーファミコン** | | | | |
| 1月31日 | ガンプル | RPG | アスキー | 8000円 | 0650 |
| | ピキーニャ！ | TBL | アスキー | 6800円 | 0651 |
| | ミランドラ | RPG | アスキー | 7800円 | 0652 |
| 1月下旬 | 実戦パチスロ必勝法!TWIN | TBL | サミー工業 | 5980円 | 0653 |
| 2月21日 | 忍たま乱太郎3 | ACT | カルチャーブレーン | 6980円 | 0654 |
| | 糸井重里のバス釣りNo.1 | SPT | 任天堂 | 7800円 | 0655 |
| 2月28日 | スーパーボンバーマン5 | ACT | ハドソン | 6980円 | 0656 |
| 2月下旬 | Parlor! Mini 5 | TBL | 日本テレネット | 4900円 | 0657 |
| 3月7日 | アニマニアクス | ACT | コナミ | 5800円 | 0658 |
| | パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～ | TBL | 日本シスコン | 5980円 | 0659 |
| 3月上旬 | プロ麻雀 兵（つわもの） | ETC | カルチャーブレーン | 6980円 | 0660 |
| 3月14日 | マジックボール | ACT | プランニングオフィスワダ（POW） | 6800円 | 0661 |
| 3月20日 | 実況パワフルプロ野球3 '97春 | SPT | コナミ | 6800円 | 0662 |
| 3月28日 | ソリッドランナー | RPG | アスキー | 8000円 | 0663 |
| | ダークロウ～Meaning of Death～ | RPG | アスキー | 8000円 | 0664 |
| 3月下旬 | プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム | PZL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 7800円 | 0665 |
| 3月未定 | 同級生2 | ADV | バンプレスト | 7980円 | 0666 |
| 今春 | スーパーダブル役満Ⅱ | TBL | バップ | 7500円 | 0667 |
| 今夏 | ふね太郎 | SPT | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0668 |
| 97年未定 | ああっ女神さまっ（仮称） | TBL | KSS | 未定 | 0669 |
| 発売日未定 | あかずの間 | ADV | ヴィジット | 未定 | 0670 |
| | クーリースカンク | ACT | ヴィジット | 未定 | 0671 |
| | ファイティングアイスホッケー | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 9980円 | 0672 |
| | リングにかけろ | 格闘 | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） | 未定 | 0673 |
| | **PC-FX** | | | | |
| 1月24日 | バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム | RPG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）/NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0674 |
| 2月28日 | アニメフリークFX VOL.4 | ETC | NECホームエレクトロニクス | 6800円 | 0675 |
| 3月14日 | Last Imperial Prince | RPG | NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション | 8800円 | 0676 |
| 今春 | 続・初恋物語 ～修学旅行～ | SLG | NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア | 未定 | 0677 |
| 発売日未定 | ドラゴンナイト4 | SLG | NECアベニュー | 8800円 | 0678 |
| | 卒業R | SLG | NECアベニュー | 未定 | 0679 |
| | こみっくろーど | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0680 |
| | スパークリング フェザー | RPG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0681 |
| | となりのプリンセス ロルフィー | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0682 |
| | ルルリ・ラ・ルラ | ACT | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0683 |
| | 超神兵器 ゼロイガー | STG | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0684 |
| | 惑星攻機隊 りとるキャッツ | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0685 |
| | みにまむなのにっく | ADV | スタジオOX／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0686 |
| | MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称） | SPT | T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0687 |
| | ペブルビーチの波涛（仮称） | SPT | T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0688 |
| | 天外魔境Ⅲ NAMIDA | RPG | ハドソン | 未定 | 0689 |
| | 負けるな! 魔剣道Z | RPG | フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0690 |
| | **3DO** | | | | |
| 発売日未定 | テレビのツボ 迷プロデューサー伝説 | ETC | アラジン工房 | 6800円 | 0691 |
| | ナオコとヒデ坊 漢字の天才2 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0692 |
| | ナオコとヒデ坊 漢字の天才3 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0693 |
| | ナオコとヒデ坊 国語の天才1 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0694 |
| | ナオコとヒデ坊 算数の天才3 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0695 |
| | キッズTV | ETC | The 3DO Company | 未定 | 0696 |
| | スターファイター（仮称） | STG | The 3DO Company | 未定 | 0697 |
| | バトルスポーツ（仮称） | SPT | The 3DO Company | 未定 | 0698 |
| | 即戦力の宝石 | TBL | G・A・M | 未定 | 0699 |
| | 碁仙人 | TBL | Jウイング | 未定 | 0700 |
| | 横町3丁目おばけ屋敷 | SLG | ワープ | 未定 | 0701 |
| | **M2** | | | | |
| 97年未定 | Dの食卓2 | ADV | ワープ | 8800円 | 0702 |
| | **NEO・GEO** | | | | |
| 1月31日 | ティンクルスタースプライツ | STG | ADK | 29800円 | 0703 |
| 2月28日 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 格闘 | SNK | 32000円 | 0704 |
| 3月21日 | BREAKERS ブレイカーズ | 格闘 | ビスコ | 29800円 | 0705 |
| | **NEO・GEO CD** | | | | |
| 2月14日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション | ETC | SNK | 3800円 | 0706 |
| 2月21日 | ティンクルスタースプライツ | STG | ADK | 5800円 | 0707 |
| 3月28日 | 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0708 |
| | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 格闘 | SNK | 6800円 | 0709 |
| 4月下旬 | BREAKERS ブレイカーズ | 格闘 | ビスコ | 6800円 | 0710 |
| | **ゲームボーイ** | | | | |
| 1月24日 | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 | ETC | イマジニア | 2050円（込） | 0711 |
| | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション | ETC | イマジニア | 2980円 | 0712 |
| 1月25日 | カービィのきらきらきっず | PZL | 任天堂 | 3000円 | 0713 |
| 1月31日 | ズープ | PZL | やのまん（やのまんゲームズ） | 2800円 | 0714 |
| 2月1日 | ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション） | ETC | 任天堂 | 3000円 | 0715 |
| 2月21日 | チャルボ55 | ACT | 日本システムサプライ | 3800円 | 0716 |
| 2月28日 | タイトーバラエティーパック | ETC | タイトー | 3800円 | 0717 |
| 3月未定 | ミニ四駆GB Let s &Go!! | RPG | アスキー | 5500円 | 0718 |
| | シェラザード伝説（仮称） | RPG | カルチャーブレーン | 3980円 | 0719 |
| | 麻雀伝説（仮称） | TBL | カルチャーブレーン | 3980円 | 0720 |
| 今夏 | ポケットモンスター2 金 | RPG | 任天堂 | 未定 | 0721 |
| | ポケットモンスター2 銀 | RPG | 任天堂 | 未定 | 0722 |
| | **バーチャルボーイ** | | | | |
| 発売日未定 | スターシード | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0723 |
| | プロテウスゾーン | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0724 |
| | Out of the Deathmount（仮称） | ETC | Jウィング | 6800円 | 0725 |
| | 新日本プロレスリング 激闘伝説 | SPT | トミー | 未定 | 0726 |
| | バーチャルブロック | ETC | ボトムアップ | 5300円 | 0727 |
| | **PC-エンジン** | | | | |
| 今春 | てきぱき ワーキン ラブ | ADV | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0728 |
| 発売日未定 | デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2 | SPT | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0729 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | メーカー | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー | RPG | NECインターチャネル | 6800円 | 0547 |
| | 下級生 | ADV | エルフ | 未定 | 0548 |
| | ドラゴンナイト | SLG | エルフ | 未定 | 0549 |
| | 神罰 人生の意味 | SLG | ガイナックス | 未定 | 0550 |
| | デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ ver9.7 | ETC | カゼ | 未定 | 0551 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1『月の神殿』 | ETC | カプコン | 未定 | 0552 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2『死闘！ワイリーナンバーズ』 | ETC | カプコン | 未定 | 0553 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3『最後の戦い!!』 | ETC | カプコン | 未定 | 0554 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0555 |
| | ロックマンX4 | 格闘 | カプコン | 未定 | 0556 |
| | LUNARーエターナルブルーー | RPG | ゲームアーツ | 未定 | 0557 |
| | バーチャパーク 'THE フィッシュ' | SLG | 光栄 | 未定 | 0558 |
| | 幻想水滸伝 | RPG | コナミ | 未定 | 0559 |
| | ときめきミュージックCD2（仮称） | ETC | コナミ | 未定 | 0560 |
| | プラドルDISC vol.4 黒田 美礼 | ETC | Sada Soft | 3000円 | 0561 |
| | ミニスカポリス（仮称） | ETC | Sada Soft | 未定 | 0562 |
| | ソニック・ザ・ファイターズ（仮称） | 格闘 | セガ | 未定 | 0563 |
| | バーチャファイター3 | 格闘 | セガ | 未定 | 0564 |
| | ハート オブ ダークネス | ACT | セガ | 6800円 | 0565 |
| | mr.BONES | ACT | セガ | 5800円 | 0566 |
| | ラストブロンクス／東京番外地 | 格闘 | セガ | 未定 | 0567 |
| | オフロード | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0568 |
| | 怪盗セイント・テール | ADV | トミー | 6800円 | 0569 |
| | シルエットミラージュ | ACT | トレジャー | 未定 | 0570 |
| | 東京立身出世伝（仮称） | SLG | ナグザット | 5800円 | 0571 |
| | もってけたまご | ACT | ナグザット | 未定 | 0572 |
| | My dream～On Airが待てなくて～ | SLG | 日本クリエイト | 未定 | 0573 |
| | SUPER 301 SQ（仮称） | ETC | 日本物産 | 未定 | 0574 |
| | テラクレスタ3D（仮称） | STG | 日本物産 | 5800円 | 0575 |
| | V.R麻雀（仮称） | TBL | 日本物産 | 未定 | 0576 |
| | USドラッグチャンプ（仮称） | SPT | 日本物産 | 未定 | 0577 |
| | カオスシード（仮称） | SLG | ネバーランドカンパニー | 未定 | 0578 |
| | 汽船海賊[スチームパイレーツ]（仮称） | RPG | ネバーランドカンパニー | 未定 | 0579 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～ | ADV | ハドソン | 未定 | 0580 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | 未定 | 0581 |
| | ロボット混載RPG（仮称） | RPG | バンプレスト | 未定 | 0582 |
| | 大江戸ルネッサンス | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0583 |
| | スワッグマン | ACT | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0584 |
| | ダンジョンマスター（仮称） | RPG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0585 |
| | MARICA～真実の世界～ | RPG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0586 |
| | バブルシンフォニー | ACT | ビング | 未定 | 0587 |
| | インデペンデンスデイ | ETC | フォックスインタラクティブ | 未定 | 0588 |
| | パチンコファイター（仮称） | TBL | プレ・ステージ | 未定 | 0589 |
| | スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0590 |
| | スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争 | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0591 |
| | スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦 | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0592 |
| | 紫炎龍 | STG | 童 | 未定 | 0593 |
| | **NINTENDO64** | | | | |
| 3月14日 | 実況パワフルプロ野球4 | SPT | コナミ | 9800円 | 0594 |
| 3月21日 | ブラストドーザー | ACT | 任天堂 | 6800円 | 0595 |
| 3月28日 | テュロック | STG | アクレイムジャパン | 未定 | 0596 |
| 3月未定 | ドラえもん のび太と3つの精霊石 | ACT | エポック社 | 7980円 | 0597 |
| | JリーグLIVE64 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 未定 | 0598 |
| | レブ・リミット | SPT | セタ | 9800円 | 0599 |
| | ワイルド チョッパーズ | STG | セタ | 9800円 | 0600 |
| | 本格4人打ち The麻雀64（仮称） | TBL | ビデオシステム | 9800円 | 0601 |
| 3月下旬 | 任天堂64振動パック | ETC | 任天堂 | 1400円 | 0602 |
| 4月未定 | ブレードアンドバレル | STG | コトブキシステム（ケムコ） | 9800円 | 0603 |
| | 雷のごとく～超高速囲碁～ | TBL | セタ | 9800円 | 0604 |
| | スターフォックス64 | STG | 任天堂 | 未定 | 0605 |
| 5月未定 | 森田将棋64 | TBL | セタ | 9800円 | 0606 |
| | SONIC WINGS ASSAULT | STG | ビデオシステム | 9800円 | 0607 |
| 今春 | プロ麻雀 極64 | TBL | アテナ | 9800円 | 0608 |
| | 麻雀（仮称） | TBL | イマジニア | 未定 | 0609 |
| | ヘクセン | ACT | ゲームバンク | 9800円 | 0610 |
| | 麻雀64 | TBL | 光栄 | 9800円 | 0611 |
| | がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～ | ACT | コナミ | 9800円 | 0612 |
| | ミッション・インポッシブル | ADV | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインビデオ） | 未定 | 0613 |
| | ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション | SPT | ヒューマン | 未定 | 0614 |
| | 64大相撲（仮称） | SPT | ボトムアップ | 未定 | 0615 |
| 6月未定 | マルチレーシング チャンピオンシップ | SPT | イマジニア | 9980円 | 0616 |
| 今夏 | 3D格闘（仮称） | 格闘 | イマジニア | 未定 | 0617 |
| | 魔法聖紀 エルテイル（仮称） | RPG | イマジニア | 9980円 | 0618 |
| | リーズン（仮称） | TBL | イマジニア | 未定 | 0619 |
| | 超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称） | SLG | トミー | 未定 | 0620 |
| | スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～ | ACT | 任天堂 | 未定 | 0621 |
| 11月未定 | カメレオン・ツイスト | ACT | 日本システムサプライ | 9800円 | 0622 |
| | キャバリーバトル3000 | ACT | 日本システムサプライ | 9800円 | 0623 |
| 今秋 | シムシティ2000（仮称） | SLG | イマジニア | 未定 | 0624 |
| 97年未定 | Ｊリーグダイナマイトサッカー64 | SPT | イマジニア | 未定 | 0625 |
| | デュアルヒーローズ | 格闘 | ハドソン | 未定 | 0626 |
| | ボンバーマン64（仮称） | ACT | ハドソン | 未定 | 0627 |
| | スーパーロボットスピリッツ | 格闘 | バンプレスト | 未定 | 0628 |
| 発売日未定 | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | ACT | エニックス | 未定 | 0629 |
| | 実況ゴルフトーナメント'97（仮称） | SPT | コナミ | 未定 | 0630 |
| | Cu-On-Pa | PZL | T&Eソフト | 9800円 | 0631 |
| | ウルトラドンキーコング（仮称） | ACT | 任天堂 | 未定 | 0632 |
| | エフゼロ64（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0633 |
| | カービィのエアライド（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0634 |
| | クライマー（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0635 |
| | クリエイター（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0636 |
| | ゴールデンアイ007 | ACT | 任天堂 | 未定 | 0637 |
| | ゴルフ（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0638 |
| | ジャングル大帝（仮称） | ADV | 任天堂 | 未定 | 0639 |
| | スーパーマリオRPG2（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0640 |
| | ［64DD］ゼルダの伝説64（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0641 |
| | バギーブギー（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0642 |
| | ボディハーベスト（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0643 |

# topics

# 新作ソフトが低価格で楽しめる「黒船38シリーズ」スタート!!

**『MYST』、『DOOM』など数々のソフトを手掛けてきたソフトバンクが、3800円の低価格ソフトをシリーズ化。今回はそのスタートに至る経緯とラインナップに迫る。**

## PSとSSでスタートする

CD-ROMという低コストのメディアの登場によって、ソフトの低価格化が進むゲーム業界。PSでは5800円を中心としたソフト価格を設定、SSも追随した。今まで1万円近くもしていたソフトが約半額になったのだ。しかし今回、ソフトバンクがリリースする「黒船38（くろふねサンパチ）シリーズ」は3800円。まったくの新作がこの値段で楽しめるのだ。

## 国内外の優良ソフトを発売

以降のラインナップを見ると、いずれも海外からの移植作品。『MYST』をはじめ、海外ソフトを多く手掛けているソフトバンクだけあり、今回のシリーズは海外モノだけになりそうだ。しかし、実際はそうではない。和製のソフトも積極的にラインナップに載せる予定だ。対象とするハードはPS、SSの2機種だ。

現在、予定されているのは全部で12タイトル。中には『アタリアーケードクラシック』のように、海外未発売のソフトまである。『モータルコンバット』シリーズの集大成とも言うべき、『～トリロジー』も注目されるところだ。

ユーザーとしてソフトの価格が下がることは大歓迎、安くて質の高いソフトのリリースを望みたい。

シリーズの名前の由来は、新作ソフトでありながら3800円という低い価格設定にある。現在、PS・SSのソフトの価格帯は5800円が中心であり、CD-ROMのゲームソフト＝5800円というイメージがほぼ固まった。この世界へ、低価格という開国を求めて38（3800円）の世界から新しい波が到来、という意味で「黒船」という言葉を用いている。また、「サンパチ」は3800円という不変の価格設定をアピールするとともに、ファーストフードの低価格セットで使われていた愛称であるため、その高い認知度から使用することに決定。このシリーズのソフトは、SCEのPSザ・ベストシリーズのようにシリーズのロゴとパッケージで、他のソフトとの違いを明確に出して店頭に並ぶ。

⇧個性的なソフトが3800円で遊べるぞ

⇩日本でもおなじみのソフトもある

## 黒船38シリーズラインナップ

### 対戦もOKの戦術アクション
### リターンファイアー

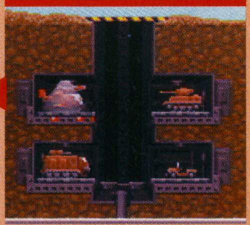
PS／SS

| アクション | 3月発売予定 |
| --- | --- |

ヘリコプターや戦車など、移動や攻撃方法の異なる4つの機体を駆使して、敵陣地を占領していく。占領することで次のシナリオへと突入できる、面クリアタイプ。2人対戦プレイが可能、アツくなること間違いなしだ。BGMやムービーが結構笑える（かも）。

⇧相手の旗を奪って、陣地に戻ればシナリオクリアだ

4機で任務を実行



⇧シナリオによって自機を使い分けないとツライ

### アーケードの名作がポリゴンで復活!!
### ロボトロンX

PS

| シューティング | 3月下旬発売予定 |
| --- | --- |

アーケードでヒットした『ロボトロン2084』のリメイクソフト。主人公を操作し、ロボットを撃破して面をクリアしていく。4つのボタンが前後左右に対応、この組み合わせで8方向にショットを撃てる。敵を破壊する爽快感がたまらないソフトだ。

⇧しつこくまとわりつくロボットたちを撃破する、面クリアタイプ

※『リターンファイアー』の画面はSS版のものです。

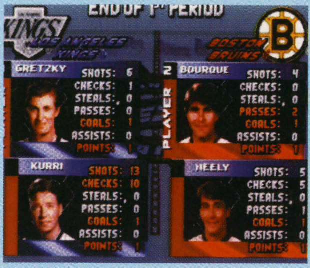
# THIS WEEK

## 氷上のバトルを忠実に再現!!
# NHLオープンアイス（仮称）

PS
スポーツ｜今春発売予定

世界最高峰のプロホッケーリーグ、「NHL」をモチーフにしたスポーツゲーム。人気選手が実名で登場し、2対2（キーパーを入れると3対3）で試合を行なう。
「氷上の格闘技」の名の通り、激しくパックを奪い合い、シュートを放つ。過激なプレイをし続けることで選手は興奮し、最高潮に達したときには「炎のシュート」といった、普通では考えられない

⇧激しいパックの奪い合い。誰が勝つ?



⇧NHL選手たちの顔写真入り。ファンにはたまらない要素だ

## あのキャラクタたちがついに勢揃い!!
# モータルコンバット・トリロジー

PS
格闘アクション｜今春発売予定

海外で圧倒的な人気を持つ格闘アクション、『モータルコンバット』。このソフトの1から3をひとまとめにしたのが『〜トリロジー』だ。シリーズを通じて登場したキャラクタ30名以上が登場。その中には、強力なボスキャラクタも含まれている。
オリジナルのモードとして8人まで参加できるトーナメントモードを用意。また、2人一組で闘いあう「2ON2バトルモード」も面白い。

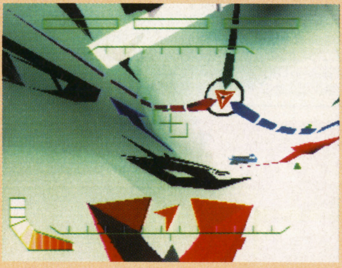
⇧圧倒的なキャラクタ数だ

⇧⇨2人1組のチームバトルも可能。一定のダメージでパートナーと交代になる

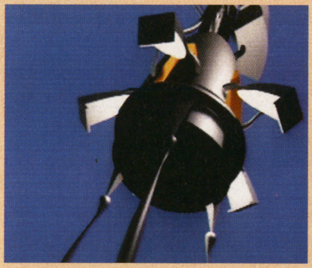
## スピード&バトルが信条のスポーツゲーム
# ローカス（仮称）

PS
スポーツ｜発売日未定

ビークルという機体を駆り、3Dの競技場に放たれた2個のボールを相手ゴールにシュートしていく、スピード感あふれるスポーツゲーム。バトルには自分を含めて3チームが参加し、激しいボールの奪い合いが展開される。
ボールをつかんで相手ゴールへと運ぶわけだが、これが一筋縄ではいかない。なぜならライバルたちが、常にレーザーガンで狙っているからだ。



⇧ビークルに乗り込んで、ボールを相手ゴールに叩き込め



⇧随所に挿入されているムービーが、さらにバトルを加熱させる

## 恐竜たちが繰り広げる生死を掛けたバトル
# プライマルレイジ

SS
格闘アクション｜今春発売予定

全米で好評を博したアーケードゲームの移植作品。恐竜たちが1対1のバトルを展開する格闘アクションだ。コマンド入力で、さまざまな技を繰り出すことが可能。相手に大ダメージを与え、止めを刺す「天罰」という技も用意されている。また、体力が減ってしまったらお食事で回復もできるのだ。

⇧迫力に圧倒されてしまうキャラクタばかりが勢揃い

⇦恐竜ならでは（?）の派手めな攻撃が多いぞ

## まだまだあるぞ!! 黒船38シリーズ

今回は全部で7タイトルの紹介をしたが、このほかにも続々とリリースされる予定。それが左に挙げているタイトルである。もちろん、今後もラインナップはますます充実していくぞ。

### その他のラインナップ

- アタリアーケードクラシック
  PS／ETC.／発売日未定
- ドライバー
  PS／アクション／発売日未定
- タイガーシャーク
  PS／シューティング／発売日未定
- T-MEK（仮称）
  PS／アクション／発売日未定
- オフロード
  SS／アクション／発売日未定

## 奇妙なキャラクタが豪快なバトルを展開
# ウォーゴッズ

PS
アクション｜発売日未定

『モータルコンバット』風の3D格闘アクション。剣で斬ったり、斧を投げたりと派手なアクションがウリで、相手の動きを封じる特殊な攻撃も仕掛けられる。奥行きを利用した戦術も使えるぞ。

⇧ひとくせもふたくせもあるキャラクタ

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE
次号予告

次号は 1.31 発売です

定価 290 YEN

# 『FFⅦ』に負けるな! サターンの新作が大逆襲だ!

世の中PSだけじゃない! サターン新作が次号は巻頭からぶち抜きでそろいぶみ。
もちろん『FF』シリーズの続報もまとめてお届け。はたしてページが足りるのか?

## GAME INDEX


■プレイステーション

(あ) アイアンマン/XO……114
※I.Q～インテリジェントキューブ……123
アイドル雀士 スーチーパイⅡ Limited スペシャルパック……110
エースコンバット2……34
NBA LIVE97……138
(か) 恐怖新聞……131
ゲゲゲの鬼太郎……131
攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL……28
(さ) 地獄先生ぬ～べ～……30
Sim City2000……57
スーパーブラックバス X……144
新スーパーロボット大戦……63・105
スター・ウォーズ　レベルアサルトⅡ……108
スター・ウォーズ　ダークフォース……120
スタンバイ Say You！……144
3Dシューティングツクール……107
ソビエトストライク……136
(た) 大航海時代Ⅱ……108
DEEP SEA ADVENTURE……22
峠MAX　最速ドリフトマスター……129
闘神伝3……106
TOBAL2……32
ドラゴンナイト4……132
(な) 西陣パチンコ天国vol.1……122
(は) BURNING ROAD……121
HASHIRIYA 狼たちの伝説……144
BASTARD!!－虚ろなる神々の器－……57・109
ファーランドストーリー ～四つの封印～……145
ファイナルファンタジーⅦ……64・117
FORMULA1……58
BLOODY BRIDE　いまどきのバンパイア……110
プリンセスメーカー　ゆめみる妖精……127
プロロジック麻雀　牌神……122
(ま) マイティヒット～Mighty Hits～……111
マジカルホッパーズ……140
Metaphlist～μ.X.2297～……120
(ら) ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～……109
レスキュー24アワーズ……26

■セガサターン

(あ) EVE burst error……130
ウルトラマン　光の巨人伝説……59・60
エネミー・ゼロ……60
(か) 銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～……143
銀河お嬢様伝説ユナREMIX……55・58・110
ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚……111
(さ) ザ・キング・オブ・ファイターズ'96……56・59
三國志リターンズ……118
実戦パチンコ必勝法！TWIN……143
シャイニング・ザ・ホーリィアーク……109
水滸伝・天命の誓い……112
SUPER CASINO SPECIAL……131
(さ) スタンバイ Say You！……144
3Dベースボール～ザ・メジャー……121
(た) 太閤立志伝Ⅱ……60
だいな♥あいらん　予告編……112
ダイナマイト刑事……128
ダイハード・トリロジー……114
デイトナUSA CIRCUIT EDITION……129
天外魔境　第四の黙示録……57
トゥームレイダース……128
(は) BUG TOO!!……113
ファイターズメガミックス……56・62
ファイヤープロレスリングS　6MEN SCRAMBLE……107
(ま) もうぢや……111
Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔……115

■ニンテンドウ64

カメレオン・ツイスト……145
サッカー64(仮称)……16
実況Jリーグパーフェクトストライカー……55・58
新日本プロレス　闘魂炎導～Brave Spirits～……14
超空間ナイター　プロ野球キング……56
テュロック……18

■スーパーファミコン

ガンブル……117
ソリッドランナー……142
ダークロウ ～Meaning of Death～……142
ドラゴンナイト4……111
Parlor！Mini5……143
ピキーニャ！……124
マジックボール……145
ミニ四駆　シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー!!……108
ミランドラ……116

■NEO・GEO/NEO・GEO　CD

ティンクルスタースプライツ……119
リアルバウト餓狼伝説スペシャル……134
わくわく7……107

■PC-FX

バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム……129

■ゲームボーイ

カービィのきらきらきっず……130
ゲームボーイギャラリー……125
ズープ……124
名探偵コナン　地下遊園地殺人事件……112

■アーケード

鉄拳3……99
マネーアイドル エクスチェンジャー……97
羅媚斗 RABBIT……98
リアルバウト餓狼伝説スペシャル……134

■パソコン

ガンダムタクティクス モビリティーフリート0079……101
機動戦士ガンダム CG　VISUAL　COLLECTION……100
機動戦士ガンダム0083 スターダスト・オペレーション……101
グラディウス デラックスパック……100


## SOFT CALENDAR

**1月24日**
PS　峠MAX 最速ドリフトマスター
PS　プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
PS　ゲゲゲの鬼太郎
PS　恐怖新聞
SS　EVE burst error
SS　SUPER CASINO SPECIAL
SS　デイトナUSA CIRCUIT EDITION
SS　ダイナマイト刑事
SS　トゥームレイダース
SS　LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION
PC-FX　バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム
GB　合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201
GB　合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション

**1月25日**
GB　カービィのきらきらきっず

**1月31日**
PS　アイアンマン/XO
PS　Metaphlist～μ.X.2297～
PS　Ｉ．Q～インテリジェントキューブ
PS　西陣パチンコ天国vol.1
PS　ファイナルファンタジーⅦ
PS　プロロジック麻雀　牌神
PS　スター・ウォーズ ダークフォース
PS　BURNING ROAD
SS　FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔
SS　三國志リターンズ
SS　BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
SS　ダイハード・トリロジー
SS　3Dベースボール～ザ・メジャー
SFC　ガンプル
SFC　ピキーニャ！
SFC　ミランドラ
NEO・GEO　ティンクルスタースプライツ
GB　ズープ

**1月下旬**
SS　実戦パチスロ必勝法!4
SFC　実戦パチスロ必勝法!TWIN

**2月1日**
GB　ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウオッチコレクション）

**2月7日**
PS　厄 痛 ～呪いのゲーム～
PS　ドラゴンナイト4
SS　蒼穹紅蓮隊
SS　プラドルDISC データ編 レースクィーンG
SS　エリア51
SS　シミュレーションズー
SS　はいぱぁセキュリティーズS

**2月14日**
PS　バットマンフォーエヴァ-・ジ・アーケードゲーム
PS　AZITO－アジトー
PS　LOVE GAME'S わいわいテニス
PS　マジックカーペット
PS　三國志 孔明伝
PS　三國志V
PS　ハームフルパーク
PS　トゥームレイダース
PS　TOP GUN FIRE AT WILL!
SS　バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
SS　天城紫苑
SS　だいな♥あいらん
SS　ぷよぷよ SUN
SS　花組通信
SS　新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)
SS　クレオパトラフォーチュン
SS　ROOM MATE～井上涼子～
SS　エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ
SS　ZAP! SNOW BOARDING TRIX
NEO・GEO CD　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

超ウルトラ技（P55～60）に関する質問は
**022-213-7555**
それ以外の記事に関する質問は
**03-3573-8655**
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

## S・T・A・F・F


〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人/山森尚　●編集長代行/相澤浩仁　●編集委員長/山本直人　●副編集長/北根紀子・佐藤稔・高島寿洋・福成雅英・藤岡浩　●統括副編集長/曽根丈詞　●編集委員/村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ/五十嵐達雄・池田菜採・興津祐輔・木浪秀剛・杉村知顕・豊田恵・冨井好史　●アシスタント/安部正彦・石井暁子・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・渡辺浩充・渡辺春奈　〈編集〉●スタッフ(東京)/浅利麗・阿部尚希・有金慈青・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・北村光広・木村輝彦・越塚正典・児玉守・五野上良法・佐藤大作・西島卓・室田佳彦・(仙台)/大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)/小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・小菅剛・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・佐藤秀治・篠崎昌三・東海林克己・鈴木しのぶ・田中宏幸・谷口智文・千葉友浩・筒井亨平・土井類・野手泰宏・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松村浩次・松本亮・水上智・宮本正教・和田靡生・(仙台)/石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・残間浩文・千葉和之　〈進行〉●スタッフ/五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント/五十嵐恭子・五十嵐紗　〈営業〉●部長/遠藤剛　●サブマネージャー/金山泰久・伴勝　●スタッフ/大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント/江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー/和田秀実　●サブマネージャー/牛尾滋昭　●スタッフ/岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD/青い靴履いてるGTR　●表紙/片野厚子　●スタッフ(仙台)/今村奈緒美　●アシスタント(仙台)/梅内幸子/佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)/中村正吾　●アシスタント(東京)土本麗子・宮本英輝・(仙台)/大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈ファミマガLand〉山内恵美　〈編集協力〉●校閲/田中健一郎　●デザイン/オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブプレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠　●DTP/オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙版下/あくせす　●写真/島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本/凸版印刷株式会社



©徳間書店インターメディア 1997 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

# ELFIN PARADISE

エルフィン パラダイス

ask Kodansha

PlayStation

きゅんぱらのどきぱらわ～るど。

'97年春
発売予定
¥6,800
（税抜）

初回特典
声優ファンブック
＋
特製メモリーカードシール

5人の妖精（エルフィン）にお馴染みの声優。
彼女たちと繰り広げる育成シミュレーション、新登場。

スランプ状態が続く少年がある日出会ったのは、5人の妖精たち。
なんの因果か妖精のタマゴを育てることになる。
そしてなんと少年の心のエネルギーとタマゴの成長には密接な関係があることを知る。
少年がスランプを脱したとき、タマゴからはどんな妖精が？
そして5人の妖精たちとの意外な結末とは…。

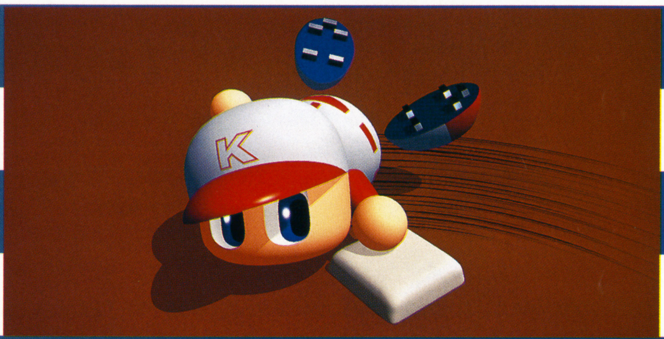
CAST●久川 綾・國府田マリ子・丹下 桜・永島由子・富沢美智恵 他
STAFF●演出：千葉 繁　●キャラクターデザイン：諏訪可奈恵（スタジオライブ）

株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone：03-3267-6864 Fax：03-3267-4471

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

# N64でパワーアップ！
# パワプロはここまで進化した。

KONAMI



## ファン待望。サクセスモードに投手育成を新搭載！

**2月28日発売予定** メーカー希望小売価格**9,800円**（税別） 実況担当/ABCスポーツアナ 阿部憲幸

（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認/ © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

■臨場感あふれる実況、抜群の実戦感覚をさらにパワーアップ。

■選手の移籍を可能にするアレンジモード。チームをアレンジしてオリジナルチーム作成可能。

■・対戦モード・ペナントモード・リーグモード・アレンジモード・キャンプモード
サクセスモードなど多彩なゲームモード。

N およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO
NINTENDO64

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573 営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00／午後1:00～5:00 ※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03（3436）2277 大阪 06（455）0477 毎月第2・4月曜内容一新!! ■インターネット情報サービス／ホームページアドレス http://www.konami.co.jp

KONAMI

**パワプロ4を買ってパワプロ君オリジナルグッズを当てよう**

【賞品】／●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」「赤」250名様・「黒」250名様
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー　9,500名
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」　10,000名様　※詳しい応募方法は商品同梱の取扱説明書に記載しています。

**●実況パワフルプロ野球３　'97春**
スーパーファミコン版３月２０日発売予定
(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

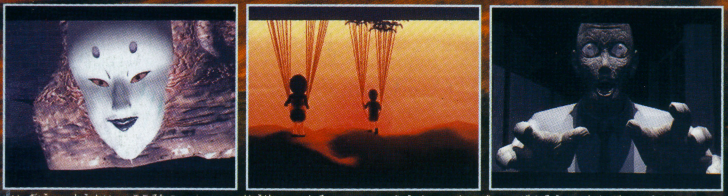
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

RESPONSE SOUND SYSTEM

制作プロダクション ダイヤモンド ヘッド DIAMOND HEAD PRODUCTION

コナミ株式会社 | 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1　東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所
高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

ファミ通Weekly
2月7日号
平成9年2月7日発行 第2巻第5号（通巻14号）
第3種郵便物認可
発行・編集人 山森 尚
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609 広告／☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
定価290円
（本体282円）



異形の妖怪、心懐かしき情景、襲いくる恐怖、怪奇と幻想を耽美に演出

3Dポリゴンによって妖しく美しく演出された三本のストーリー"学校""ゲゲゲの森""肉人形"、これらの事件を鬼太郎に助けられ、また鬼太郎に協力しながら事件に挑む3Dオカルトアドベンチャー。プレイヤーはこの呪われた事件を解決できるのか…？

■プレイステーション専用ソフト
■3Dオカルトアドベンチャー ■'97年1月24日発売■¥6,800［税別］

アステルPHS（A152）を1,000名様にプレゼントキャンペーン！
ゲームを買ってPHSを当てよう！詳しくは、商品の応募要項をご覧ください。

バンダイ プレイステーション ソフト1年分大プレゼント！
詳しくは店頭ポスターをご覧になるか
テレホンサービス（妖怪黒電話）・バンダイホームページをご利用ください。

ゲゲゲの鬼太郎の最新情報が聞ける!!
妖怪黒電話 03-3847-0777（電話番号はお間違えのないようお願いします。）

"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090［受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時］
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの最新情報にアクセス！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

雑誌 26611－2／7 ©Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1026611020298